1997年11月1日発行（毎月1回・1日発行） 第3巻第11号 通巻30号

月刊 NEO·GEO FREAK

SNK公認［NEO·GEOオフィシャル情報誌］

NEO·GEO CD

ネオジオフリーク

11月号 1997

590yen

芸文社



侍魂～サムライスピリッツ～ 特別付録 スペシャルポスター

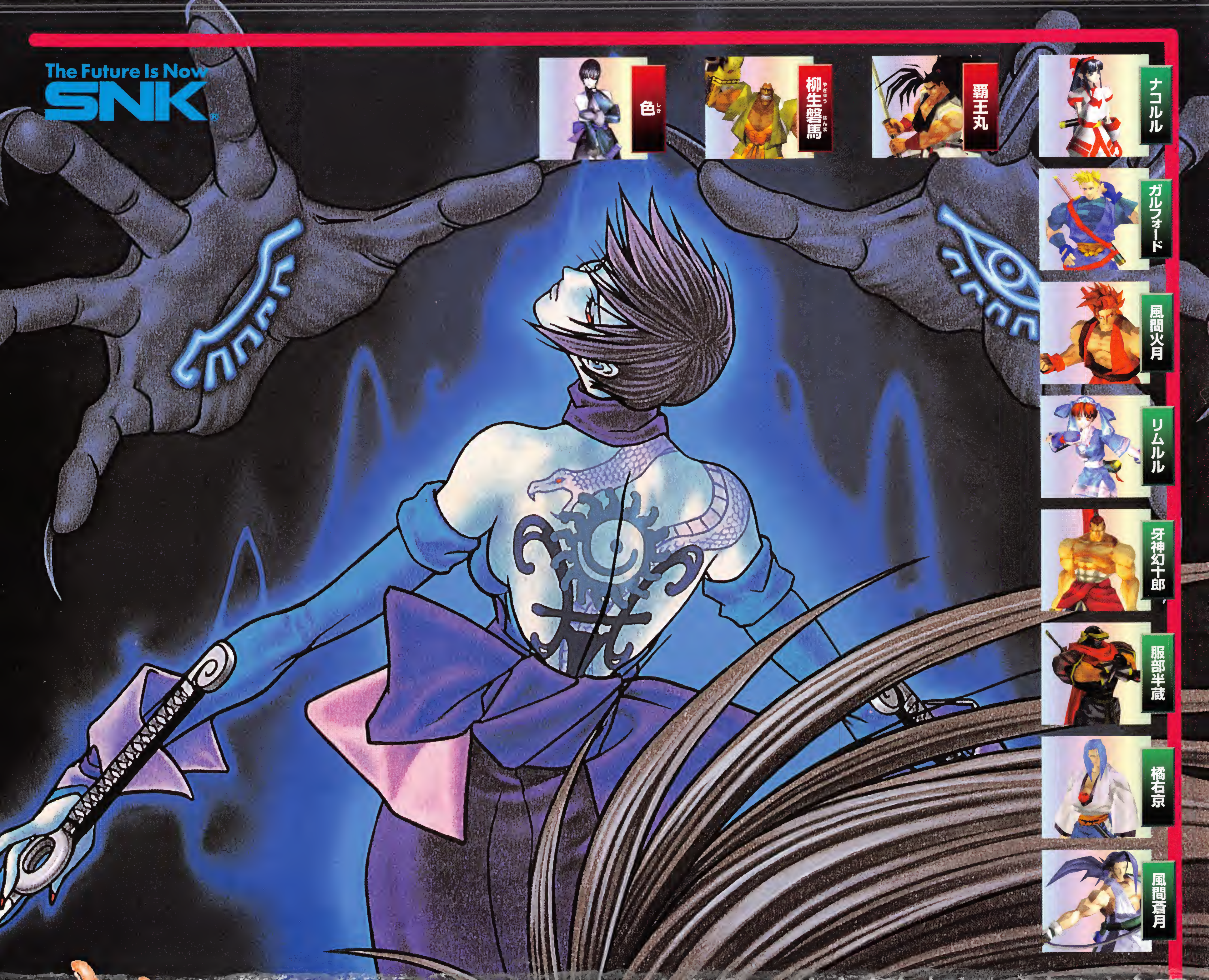
連載
生駒治美"碧い砂時計"
安井邦彦"遊びは終わりだ!!"
野中政宏"へへ、燃えたろ？"

侍魂～サムライスピリッツ～
新キャラ詳報＆システム紹介

KOF'97
アテナ声優
［栗栖ゆきな］
インタビュー

★対CPU戦攻略
★隠しキャラ対人戦攻略＆必殺技解説

徹底特集 70ページ！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97



The Future Is Now
SNK
色
柳生磐馬
覇王丸
ナコルル
ガルフォード
風間火月
リムルル
牙神幻十郎
服部半蔵
橘右京
風間蒼月


新生 サムライスピリッツ、見参。
©SNK 1997
侍魂
SAMURAI SPIRITS
TM
HYPER NEOGEO64
サムライスピリッツ
画面はすべて開発中のものです。あらかじめご了承下さい。
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp

SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON　SCITRON

VIDEO & LD 97.10.17 ON SALE

THE KING OF FIGHTERS'97



NEO GEO　SNK

予約特典
描き下ろしB2ポスター

ナビゲーション/草薙京:野中政宏、八神庵:安井邦彦、神楽ちづる:斎藤亜紀子

シリーズ史上最大規模のKOF'97を制する者は!?

今年も爆発的人気のKOF'97からビデオが早くも登場。史上最多の9チーム+エディット専用キャラ&隠しキャラの、連続技、対戦プレイを、世界最強のネオジオゲーム攻略集団、ネオジオフリーク編集部が完全監修！
そして、デモ・エンディング集、名勝負集等、盛りだくさんの充実内容で、ファン必見の1本です。プレーヤーによる解説ブックレット付き。

©SNK 1997







VIDEO:PCVP-12198/LD:PCLP-00654　各¥4,893(税込)　HiFiステレオ/90分/CLV(LD)

CD 97.10.1 ON SALE

NEO GEO　SNK　Drama CD

俺の体の中で、
恐るべきオロチの血が目覚め始めた。
その時、ライバルの京は…!?
「ゲムドラナイト」で放送されなかった
シナリオを含んだ完全版!!

THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD -激突編-

草薙　京/野中政宏
八神　庵/安井邦彦
神楽ちづる/斎藤亜紀子
山崎竜二/石井康嗣
矢吹真吾/子安武人
ユキ/小島朋子
チョイ・ボンゲ/モンスター前塚
ブルー・マリー/生駒治美
不知火　舞/曽木亜古弥
ナレーション/大塚明夫
他
演出:千葉　繁



©SNK 1997　CD:PCCB-00281　¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)　深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)　深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)　24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz)　深夜24：40～25：10
*10月より大阪/毎日放送の放送時間が変更になりました。

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

10月放送予定のラジオドラマは「KOF'97-宿命編-」

CD 97.11.7 ON SALE
-RADIO DRAMA-
THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD -宿命編-
京、庵の決着が遂に!?　激突編に続くKOF97ドラマ第2弾!

-SCITRON 1500 SERIES-

HYPER NEOGEO 64™

ラウンドトリップRV
ROUND TRIP RV



SNK.　新世界楽曲雑技団

初回特典
スーパーピクチャーCD

SNK HYPER NEOGEO 64　第1弾リリースのドライブゲーム「ラウンドトリップRV」から、オリジナルBGM集が1500シリーズで早くも登場! ボーナストラックとして実際の走行をシミュレートした「S.E.エディットバージョン」も収録、大型筐体の迫力が甦る。解説書、楽譜付き。

<収録曲>ORIGINAL BGM/S.E.EDIT VERSION/S.E.Collection

CD　97.10.17　ON　SALE　　CD:PCCB-00284　¥1,529(税込)

©SNK 1997　HYPER NEOGEO 64はSNKの商標です。

My Dream ～On Airが待てなくて～

Fantastic Character Series

日本クリエイト

初回特典
スーパーピクチャーCD

12Pオールカラーブックレット

<収録曲>
OPENING：On Air が待てなくて（歌：TARAKO）
ENDING：いつか忘れた あの日の瞳（歌：横山智佐）
恋はバパンバン（歌：VAL Project）
One Girl/Three Guys ～All the world is our stage（by VAL Project）
いつか忘れた あの日の瞳 ～ original version（歌：西村朋紘）
ORIGINAL BGM

CD 97.10.1 ON SALE　　CD:PCCB-00282　¥2,548(税込)

CD 97.11.7 ON SALE
VAL Project New CD!
CD:PCCB-00285　¥2,548(税込)

FSG

FRIENDLY SCITRON GAME ENTERTAINMENT

F.S.G.CLUB会員募集中!

ゲームミュージック唯一のファンクラブ「F.S.G.」では、会員を募集中です。興味のある方は、下記宛に、返信用90円切手と貴方の住所氏名を書いた8cm×5cmぐらいの用紙(返信宛名用)を封書でお送り下さい。折り返し入会案内書をお送りいたします。

〒150 東京都渋谷区神宮前6-23-3　第9SYビル
サイトロン・アンド・アート(株)内　FSG CLUB
「入会案内　K」係

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 11月号

★＝プレゼントのあるページを表してます
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表してます

表紙●侍魂～サムライスピリッツ～　©SNK　1997
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

声優インタビュー

栗栖ゆきな

今年のアテナ役は音楽好きの女子大生!!



『KOF'97』でアテナを演じる栗栖ゆきなさん！好評放送中のラジオドラマ「KOF'97～宿命編～」にも登場している彼女。今回は、そのアフレコ現場におじゃましまして収録直前の彼女に直撃インタビューしてきたぞ！ゲームボイスでは分からない彼女の素顔にグッと迫って、プライベートなことからアテナ役を演じた感想まで、色々な話を聞いた。

栗栖ゆきな

誕生日：11月10日
血液型：AB型
出身地：東京都
身長：156cm
スリーサイズ：B／78、W／57、H／83
趣味：テニス、音楽鑑賞、ギター（エレキ）
好きな映画：ゴースト
好きな俳優：内田有紀
尊敬する人：母親
将来の夢：誰からも好かれる人になりたい
担当ネオジオキャラとゲーム名：麻宮アテナ（ザ・キング・オブ・ファイターズ'97）
その他の仕事：
〈雑誌〉『週刊ヤングジャンプ』('94.9.15号) 巻頭グラビア『制服の美少女』〈イベント〉アイドル・インディーズ・レーベル('95.5～)〈TV〉『ミュージックステーション』Just fit 相談室主演('95.7.7)、『ビーファイターカブト』テントー役レギュラー('96.3.3～1年間)、〈CF〉『フルーツ&キャロット』キャンプ編('95.9～)など

渋谷でスカウトされたのがきっかけ！

―この世界に入ったきっかけを教えてください。

栗栖：友達と渋谷に遊びにいっていた時に、今の事務所の方にスカウトされました。

はじめは迷ってたんですけど、一度、事務所の方に見学にいって説明を受けたら、怪しい事務所じゃないってことが分かったので（笑）。

もともと色々なことにチャレンジしてみたいという気持ちがありましたのでいいチャンスだと思って…。

―タレントには興味があったんですか？

栗栖：そうですね。音楽がすごく好きだったんですよ。バンドにも興味ありましたし、友達とカラオケなんかもよくいっていました。

―色々な人が演じているということで、プレッシャーなどはありましたか？

栗栖：あまりなかったです。自分は自分なりに演じるという感じでした。

―アテナに対して持っているイメージを教えてください。

栗栖：初めてイラストを見た時は、かわいくてちょっと抜けてるキャラクターかなと思いました（笑）。

―確かゲームのボイスよりDJステーションの方が収録が先でしたよね。

栗栖：そうなんですよ。だからその時のイメージっていうのが強くて…。でも、ゲームのボイス録りの時にキャラクターのことを色々聞いてみたら、実はしっかりしたお姉さんっぽいタイプと聞きまして…。見た感じのイメージと違ってちょっとびっくりしましたね。

緊張すると声がごつくなっちゃうんです

―収録はどうでしたか？

栗栖：すごく緊張しました。しかも、最初DJステーションのイメージのままのアテナを演じてしまって、注意されてしまうし（笑）。

―役づくりはしましたか？

栗栖：はっきり、元気よくというのを心がけたぐらいです。あと、ごつくならないように気をつけました（笑）。

―ごつい声が出るんですか？

栗栖：DJステーションの時もゲームのボイスの時もそうだったんですが、私、緊張すると声が張ってしまってきつくなっちゃうんですよ。それでごつい声になってしまうんです。

―苦労したのはどんなところですか？

栗栖：私、台本を見ながら話すと、どうしても棒読みになっちゃうんですよ。やっぱり演技するなら全身でっていうのに慣れてしまっていて…。だから、声だけで演技しなくちゃいけないっていう点でまず苦労しました。

―気にいっている台詞はありますか？

栗栖：「サイコボール」とか「サイコソード」などの技を出す時のかけ声や「私たちは負けないわ！」などのキメ台詞は、昔やってた『ビーファイターカブト』のテントー役を思い出して楽しかったですね。演じる時もその時の雰囲気を思い出してやったところもありましたし…。



麻宮アテナ／『The King Of Fighters'97』©SNK 1997



音楽の話になると楽しそうな彼女

▶声優インタビュー　栗栖ゆきな


収録前とあってちょっと緊張気味の栗栖さん

安井氏の庵子にスタジオ全体が脱帽状態!!

―収録で、おもしろいエピソードなどあったら教えてください。

栗栖：みなさんすごくお上手なんですよ。外で聞いてても よく聞こえるんですけどね。

特にDJステーションの時の先輩役の安井さんが凄いんですよ。

―庵子先輩ですか？

栗栖：そうです。あれがすごくハマってて…。しかも隣であのしゃべりをされたので、とにかく笑いを堪えるのが大変でした（笑）。

テイク1（一番最初の録り）ではスタッフを含めてみんな笑ってましたからね。

―エレキギターが趣味とありますが、いつから弾いているんですか？

栗栖：高校2年生の終わりぐらいからかな？ 音楽に興味があって、その影響ですね。バンドとかにも興味がありましたから。

―どんな曲を弾くんですか？

栗栖：ロック系ですね。今はプリンセスプリンセスの曲なんかをよく弾いてます。

―普段はどんな音楽を聞くんですか？

栗栖：高校の時はビジュアル系のバンドにハマってて、黒夢とかルナシーなんかをよく聞いてました。

今は、洋楽が多いかな？ 洋楽って女の人の声がすごくきれいじゃないですか。

―カラオケで歌ったりするんですか？

栗栖：たまに挑戦したりします（笑）。やっぱり英語が難しいんですよね。

できれば歌手デビューもしたいですね!

―アレンジCDで歌を歌った感想を聞かせてください。

栗栖：去年さとう珠緒さんが歌っていたバージョンのものを、ユキ役のオーディションで歌ったり練習したりしてたんですよ。

でも、今年のは随分アレンジが変わってしまっていて…。なかなか音も取れないし、テンポもつかめなくて大変でした。あの時はすごく必死だったのを覚えてます。

―他に歌の収録はやっていたんですか？

栗栖：昔やっていたカルピス劇場というアニメ番組のOP曲を集めたアレンジCDでロッキーチャックのテーマソング『緑の陽だまり』をレッドキングという方たちと歌っています。（※）

―春のゲームショウやユキの声優オーディションでも歌ってましたよね。

栗栖：はい。ゲームショウでは『恋をしよう』を歌いました。人前で歌うのは初めてだったのですごく緊張しました。でも、お客さんが近かったのと、そのお客さんが手拍子してくれるのが間近に聞こえて、そのおかげで安心して歌えました。

ユキの声優オーディションの時は『サイコソルジャーREMIX'96』を歌いました。会場がすごく広くて、すごく緊張しました。だから出番を待っている間ずっとテープを聴いて練習してたんです。

でも歌ってる時は逆に気持ちよかったですね。またチャンスがあったら、あんな風に歌ってみたいですね。

―今後、歌手デビューしたいとかはありますか？

栗栖：そうですね。もともと音楽関係に興味を持って事務所に入りましたから、できれば歌手デビューもしたいなぁと思ってます。

誰にでも好かれるタレントになりたいです!

―学生さんということですが、学校との両立は大変じゃないですか？

栗栖：今のところ事務所側がわりと学業を優先的にしてくれているので、あまり大変とは感じませんね。

―ゲームはやりますか？

栗栖：家では弟が色々と持っているのを借りて時々やります。

―KOF'97はプレイしてみましたか？

栗栖：実はまだやってないんです。ゲームセンターでもやってみたいとは思うんですが、なかなか難しそうで…。

やっぱりああいうのは上手じゃないと恥ずかしいじゃないですか？ だから自分でやるのはドライブゲームが多いですね。

そういえば、『ビーファイターカブト』のテントーがゲーム好きっていう設定の女の子だったのです。その時は色々やりました。でもやっぱり難しくってうまくできませんでしたね（笑）。

―今後の活動予定を教えてください。

栗栖：今はお仕事の方が一段落ついてわりとレッスンがメインになってます。ボイストレーニングとか、演技のレッスンなどが中心ですね。

―今後どんなタレントになりたいと思ってますか？

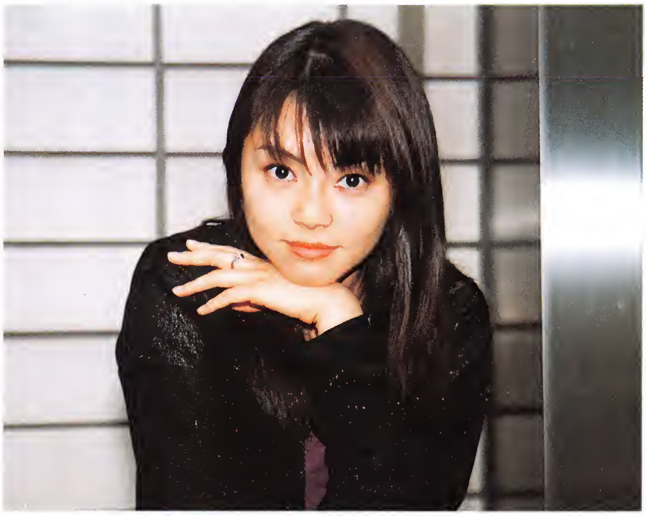
栗栖：子供からお年寄りまでといったら大袈裟ですけど、誰にでも好かれるようになりたいですね。

今は音楽の方に進みたい気持ちが大きいですが、チャンスがあったら芝居にも挑戦したいと思います。チャンスがある限り、いろんなことにチャレンジしてみたいです。

―最後に読者の皆さんに一言お願いします。

栗栖：ラジオドラマの方はこれから録りなんですけど、アテナになりきって頑張りますので楽しみにしてください。


スタジオ前にて本日の衣装をチェック!!


彼女のこれからの活躍に期待注目しよう！

ファンレターの宛先
〒112
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「栗栖ゆきな
ファンレター」係

※「TASTE OF SWEET LOVE MASTERPIECE 1969-79」トライクルより'97 8/21発売











侍魂 SAMURAI SPIRITS™

侍魂～サムライスピリッツ～

その全貌が見えてきたシステムと新キャラ2人を徹底公開！

※画面写真及びシステム内容は開発中のものです。

SNK
業務用HN64 発売日未定／価格未定
家庭用ROM
家庭用CD
SS
PS
容量未定
格闘アクション

新システムも公開され、徐々にその形が見えてきた『侍魂64』。新たに「色」「柳生磐馬」の２人をキャラに加え、アツいバトルが期待できそうだ。

今回は、新たに明らかになったシステムとともに新キャラ２人の設定を紹介していくゾ。『侍魂』ファン必見！

システム紹介2

怒りゲージ

●相手の攻撃を受けたり、相手に攻撃を防御されたりすることで、徐々に怒りゲージが増加する。

●怒りゲージが満タンになると、次のような『怒り状態』になる。

①攻撃力UP

②必殺技の性能が変わる（特定の必殺技に限り）

③秘奥義が使用可能になる（特定のキャラに限り）

●体力ゲージが赤点滅状態になると、怒りゲージの量に関係なく『怒り状態』になる。

●『怒り状態』は一定時間の経過、または「防御キャンセル動作」の使用、秘奥義がヒットした場合は解消されてしまうのだ。

※防御キャンセル動作

怒りゲージが半分以上たまった状態で、次の動作が可能になる。

①防御キャンセル攻撃

防御中に必殺技を入力することで、防御動作をキャンセルして必殺技を発動する。

②防御キャンセル受け流し

防御中に←A＋Bを入力することで、相手と体勢を入れ替えることができる。



怒りゲージが溜まってきた。この後コマンド入力で…

怒り爆発

●『怒り状態』でABCボタンを同時押しすることにより〝怒り爆発状態〟となり、強力な技「連ね斬り」と「一閃」の２つが使用可能になる。

●怒り爆発をおこなうと、怒りゲージそのものが消滅してしまうため、一試合に一度しか使えない。

●残りの体力が少ないほど、怒り爆発の持続時間は長くなる。



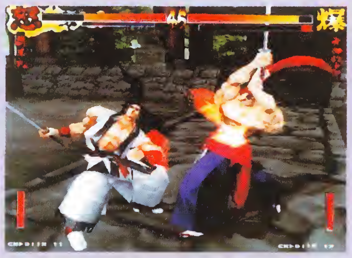
この後のバトルの結末は…



ついに怒り爆発（発動シーン）

「連ね斬り」

連続で相手に攻撃を加えることが可能。プレイヤー次第で様々な連続攻撃がおこなえるのだ。



幻十郎の連ね斬りだ

「一閃」

相手に強力な一撃を与えることができる。当たれば一撃必殺の威力を持っているのだが、一度しか使用できない。



まさに一閃！

※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。

サムライドライブシステム S・D・S

●従来のコンビネーション攻撃では、攻撃側が一方的に攻め続け、ダメージを受ける側は何もできなかった。

サムライドライブシステムとは連続ダメージを受けている最中でも〝防御〟〝反撃〟動作を可能にした新しいコンビネーション攻撃システムのことだ。このシステムの最大の特徴はレバーとボタンの組み合わせ（詳細は次号）次第で、攻防ともに常に変化が起きること。戦略上においても、常に緊迫した駆け引きが必要となってくるのだ。

【反撃が成功した場合】

ダメージを受ける→続いて攻撃してくる相手に合わせて攻撃入力→反撃が成功すると、連続攻撃のチャンスが発生。

【防御が成功した場合】

ダメージを受ける→攻撃側が続いて攻撃してくる→ダメージの最中でも防御入力が成功すると攻撃を防ぐことが出来る。

鍔迫り合い

●攻撃側のS・D・S攻撃のヒット数は「○連斬」という形で画面上に表示される。



うりゃ〜！ 連打じゃ〜

●攻撃時の武器と武器が接触した場合に発生する。

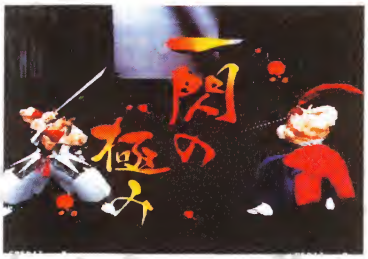
●鍔迫り合いでは、制限時間内でのボタン連打の差によって、勝敗が決まる。

起きあがり

●ダウン時にレバー入力することで「移動起きあがり」をおこなうことができる。

●ダウン時、または起きあがり時にボタン入力することで、2種類の「起きあがり攻撃」が可能。

一閃の極み



これが一閃の極み

●お互いの残りライフが一定以下になっている状態で、鍔迫り合いになった場合、または最終ラウンドで引き分けになった時は『一閃の極み』モードに入る。

●このモードでは、プレイヤーは「黒子」の合図に合わせて素早くボタンを押し、合図からボタンを押すまでの時間が短い方のプレイヤーがそのラウンドの勝者となる。



緊張の一瞬

●黒子の合図より早くボタンを押した場合は「フライング判定」となり、もう一度やり直しとなるが、2回フライングをした場合はその時点で負けとなってしまう。



勝負ありって感じ〜♥



一瞬で勝負は決まった…

初心者モードについて

●「侍魂64」では、サムライシリーズで採用していた「レベル選択」を改良し、新たに「初心者モード」として設定している。初心者モードを選択すると、「オート防御」及び「オート怒り爆発」が可能になる。ちなみにこのモードだと登場、勝利などの演出も専用のものに変わる。

「オート防御」：プレイヤーキャラが立ち状態の時は相手の上・中段攻撃を、しゃがみ状態の時は下段攻撃を自動的に防御してくれる。ただし、相手の通常攻撃でも体力を削られるデメリットがある。

「オート怒り爆発」：一本取られたあとのラウンド中に自分の体力ゲージが赤点滅になった時点で、自動的に怒り爆発が発動する。

コマンド表

起きあがり

起きあがりの種類	操作方法
その場起きあがり	レバーニュートラル
前転起きあがり	→
後転起きあがり	←
奥横転起きあがり	↖or↑or↗
手前横転起きあがり	↙or↓or↘

起きあがり攻撃	操作方法
起きあがり中段攻撃	ダウンor起きあがり中にAボタン
起きあがり下段攻撃	ダウンor起きあがり中にBボタン

特殊操作方法

【移動】

小ジャンプ	↖or↑or↗へ短く入力
大ジャンプ	↖or↑or↗へ長く入力
フリーダッシュ	レバー8方向＋D
ステップイン	→へ短く入力or→→＋D
しゃがみステップイン	↘↘
引き込み	←へ短く入力or←←＋D
ステップ移動（奥）	↖or↑or↗へ短く入力＋D
ステップ移動（手前）	↙or↓or↘へ短く入力＋D

【防御】

上段防御	←＋A
下段防御	↙or↓or↘＋A
空中防御	ジャンプ中Aボタン
にじり歩き（防御姿勢のまま前進）	→＋A

【投げ技】

基本投げ	AB
突き放し（前方）	基本投げ後→＋AB
突き放し（後方）	基本投げ後←＋AB
空中放り投げ	基本投げ後↖＋AB
地面転がし投げ	基本投げ後↘＋AB

【怒り爆発】

怒り爆発	ABC（怒り状態の時）
連ね斬り	A、B、Cボタンとレバーの組み合わせにより変化（怒り爆発状態の時）
一閃	BCD（怒り爆発状態の時）

スタミナゲージが0になると一体どうなるのか。とりあえずダッシュしてみよう。「うふふ…待てよ火月」





スタミナがなくなって2人ともバテバテ

新キャラ紹介

なにかと謎の多い彼女だが、魅力的なキャラであることは間違いない。
「陰魔輪」「陽神輪」の二本の刀を操る色。
いったいどんな闘い方をするのだろう。

キャラクター設定

〝心〟を奪われ、魔に幽閉された女。

凍るほど白く小さな顔に、朱に濡れた唇、ふるふるとかすかにそよぐ長いまつげ、紫にけぶる瞼、そしてその下の眼窩にはめられた、蒼と紅、左右たがう光を放つ、石のように硬く冷たい双眸。

事物をただ映すだけの役割しか与えられてはいない、ビードロのようなこの瞳と、触れれば吸いつくようなきめの細かい滑らかな背に、まがまがしくも鮮やかに彫りこまれた、〝胎児〟を象徴する妖しき文様が、女の背負わされた十字架のように重い宿命をあらわす。

その宿命とは、半陰の主として、半陽の主と契りを交わすことにより合体し、壊帝ユガの新しき肉となるべき子を宿すこと。

女は、そのためだけに剣を握り、ぎりぎりの死闘を演じる。

だが、皮肉なことに、その命のやりとりの瞬間にのみ、女の胸の奥底に僅かに残された心のかけらがぶるぶると震えはじめ、〝人形〟であるはずの彼女を戸惑わせる。





これが色の必殺技「散華」



色

運命の十字架を背負いし女

バックストーリー

澱が幾重にも沈殿し、光も音も時をも呑みこんだ闇の底。重く垂れこめた漆黒が、よどんだ淵に座りこむ彼女を覆い、魔窟へと押しこめていた。

厚い陰に遮られ、彼女の目には何も映りはしなかった。が、網膜に焼き付けられた思い出は走馬灯のように、脳裏をぐるぐると駆け巡っている。

たなびく黒煙。劫火に焼かれる村。苦悶の表情を浮かべ、炎に包まれる人々。父や母、そして彼女が大好きだった兄は、肉が焼ける痛みに、のたうちまわりながら、どろどろと身を溶かされていく。

そしてその傍らには嗚咽をあげ、泣きじゃくる…。

いろの欠いた薄い墨絵のようにおぼろげな己の姿が、頭の片隅でゆらゆらと揺れていた。

〝心〟を奪われた彼女には、全ては、過去の〝モノ〟であった。

感じようにも感じる〝心〟が抜かれていた。

彼女は〝人形〟であった。

不意に闇がたわんだ。ぐらぐらと震え始めた。

（シキ）

彼女の頭蓋に、声が侵入をはじめた。脳細胞一つ一つに語りかける甘い囁き。

（おまえのつがいが見つかったよ、シキ…）

声は脳にじわじわと染みいり、頭の中を満たしていく。

（シキ…さあ、行っておいで。お前の子宮に子を宿す半陽の主を捕まえておいで）

声で一杯だった。わんわんと声が頭蓋でうなっていた。だが、声は語るのをやめない。

（シキ、我が新しき肉となる赤子を…早く…）

声が溢れた。どぼどぼと外に流れ出す。途端、彼女の中の何かがカチリと鳴った。

「…はい」彼女は顔を上げ、ゆっくりと立ち上がりながら呟いた。

〝人形〟は動きだした。

「気は優しくて力持ち」そんな感じの磐馬。いかにもパワーキャラという感じの風体だ。実際の闘いではやはりパワー重視の戦法になるのだろうか。

キャラクター設定

さる大名家で、城の警護一切を取り仕切り、また同時にこの周辺一帯の幕府直轄の継ぎ飛脚を統括する任をおった磐馬は、雲まで届くと言った表現がそのまま当てはまる大男である。

その剛胆かつ実直な仕事ぶりは、藩内ではつとに知られ、一癖も二癖もある国元の老家老たちからも一目置かれる存在である。

また裏柳生の流れを組む武術の名うての使い手であり、特にその柔術と西洋伝来の大筒を独自に改良したからくり大筒の扱いは、天下に二人並ぶものがない。

しかしこの男、生まれつきの異相なのである。一言でいえば、醜男。しかもその悪鬼のような面に、不釣り合いなまでに満面の笑みを浮かべている。いついかなるときも、たとえ何があっても、その岩のような顔面に、笑顔である。

彼は、笑いながら怒り、笑いながら泣くのである。どのような感情をあらわにしようとも、彼の顔面には、笑顔、笑顔である。

これは、発明好きのこの男が、子供の頃火薬の調合を誤って、ちょっとした爆発事故を起こした後遺症である。

彼はその時、誰もが寝静まった丑三つ時、屋敷の片隅にある納屋で、数ヶ月にも及ぶ苦心の成果の最後の調整をおこなっていた。

母親に、決して火薬を子供一人で扱ってはいけないときつく注意されていたにもかかわらず、彼は火薬を使った大がかりなからくりものを開発していた。

これが完成すれば、天地がひっくり返るほどの発明品である。彼はいよいよ最後の最後の部品をはめこむと、神妙な面もちで、からくりを始動させ…。

物音一つしなかった邸内に、ボンと小さな破裂音が響いた。納屋の天井が焦げ上がった。

この時、爆風が彼の顔を下から、真上にねじりあげた。一瞬のうちに、風力が彼の筋肉をこれ以上ないというほどに伸びきらせた。

これ以来、男の異相には、どうやってもとれない笑みが貼り付いた。



磐馬の必殺技「裏柳生流　腕打遠心投」

けれども、皮肉なものでそのお陰で、異様に愛嬌がでた。かえって友人が増えたくらいである。

さらに城にあがるようになると、その異相に浮かぶ笑みのお陰で、藩王の一人娘、ご息女であらせられる…姫に大変気にいられるようになった。

今では未だ…歳の幼き姫君は、この男なしでは夜日もあけぬといった有様なのである。

姫曰く、耳まで裂けるほど大きく開いた口から見えるこれまた大きな白い歯が大変かわいいのだと言う。



修羅の道を選んだ男

柳生“鉄腕”磐馬（やぎゅう てつわん はんま）



バックストーリー

この姫の父上にあたる…藩藩王がある日を境に奇妙な振る舞いを見せはじめる。

名君の誉れ高き人物であったのだが、何故か突然、御乱行ともいえるほどの奇行を働きはじめたのである。

幸い家中の者たちがこれに気づき、ことが公になることは防がれたものの、藩王の悪行は収まるどころか、ますますひどくなるばかりであった。

公儀がこれを嗅ぎつければ、藩は取りつぶし、お家は断絶である。それどころかこのままでは藩主手ずから、藩を潰してしまうことにもなりかねない有様である。

まだ幼い…姫は、この事態に大変心を痛め、一日中部屋へ閉じこもりふさぎこむようになってしまう。

これを見た、磐馬は、姫の笑顔を取り戻し、藩の危難を救うべく、密かにこの事件の背後を調べ始める。

その結果、ようやくのこと藩王…公は、ある人形師の興行をご覧になって以来、様子がおかしくなったことを突き止める。

この人形師にただならぬ影を感じ取った磐馬は、謎の人形師を追い求め、旅に出る。

ところが、城に置いてきたはずの…姫はこの異相の男を追って、国を抜け出す。

今さら追い返す訳にもいかなくなったこの男は、姫を連れ、修羅の道を歩きはじめた。

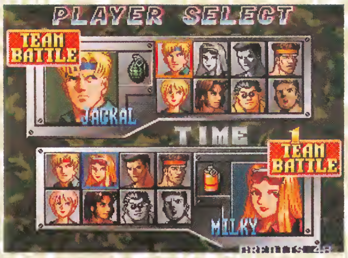
ザウルス期待の新作はシューティングだ！特殊部隊の一員になって極秘任務を遂行せよ!!

TM ©SAURUS 1997

ショックトルーパーズ

ブリキンガー、ステークスウィナーなどでお馴染みのザウルスから新作が登場する！
その名も『ショックトルーパーズ』!! 特殊工作員となり任務遂行を目指すアクションシューティングゲームだ！
今回は簡単なゲーム概要と基本操作とキャラクター&ストーリーを紹介していくぞ！

ザウルス
業務用MVS 発売日未定／価格未定
家庭用ROM 発売日未定／価格未定
家庭用CD 発売日未定／価格未定
SS ——
PS ——
346M シューティング



これがセレクト画面。ここでキャラと個人orチームを選ぶのだ！

ゲーム概要

このゲームは、プレイヤーが危険地帯に突入する特殊工作員となって、課せられた任務を遂行するというアクションシューティングゲーム。

使用できるキャラは全部で8人。それぞれ得意な任務（ステージ）や不得意な任務がある。また、各自愛用の武器を持っていて、その武器を使った特殊攻撃をするぞ。

作戦は、個人、チームのいずれかを選び任務を遂行することとなる。

ルートはジャングル、山岳、渓流の三つ。この中から一つを選択し、最終ステージの秘密基地を目指すのだ。

基本操作

8方向レバーと4つのボタンを使用するといういつも通りのプレイ方法。

使用ボタンが4つとシューティングにしては多い方かもしれない。

●攻撃力1のキャラ：ジャッカル、ミルキー、ロキ、マリー・ビー、リオ

●攻撃力2のキャラ：サザンクロス、マル、ビックママ

操作一覧表

レバー…プレイヤーの移動
A…ショット
B…攻撃回避
C…特殊攻撃
D…プレイヤーチェンジ（チームバトルモードのみ使用）

ショット

Aボタンを押しっ放しにすることで、同方向にショットを固定することができる。また、ショットでの攻撃は途中アイテムを取ることでどんどん変化していくぞ。

またノーマルショットには、攻撃力が普通のものと高いものの2種類ある。

攻撃回避

敵の攻撃に合わせてBボタンを押すことで、攻撃をかわすことができるという、どこか格闘ゲームっぽいシステム。

特殊攻撃

各キャラクターごとに設定されている特殊武器を使った攻撃だ。弾数制限があり使いきってしまうと使用できなくなるが、アイテムを取ることによって弾数が復活する。いわゆるボムと同じ働きをするのだ。

また、モード（モードの説明は次のページ参照）によって弾数の設定が変わるぞ。

特殊武器と弾数表

プレイヤー名	特殊武器名	ロンリー/チーム
ジャッカル	手榴弾	20／15
ミルキー	ナパーム弾	15／10
ロキ	グレネードランチャー	15／10
サザンクロス	ブーメランランチャー	15／10
マリー・ビー	ミサイルランチャー	15／10
リオ	ボーガン	15／10
マル	毒ガス弾	15／10
ビック・ママ	ロケットランチャー	10／8

※このゲームは開発中ですので、システム等に変更の可能性があります。

マリー・ビーの特殊武器が敵戦車にヒットしたところだ



NEW GAME ショックトルーパーズ

モード紹介

モードには、ロンリーウルフモードとチームバトルモードの2種類あり、プレイヤーの好みによって選ぶことができるようになっている。

ロンリーウルフモードは、その名の通りキャラクターを1人だけ選んでゲームを進めるモード。こちらのモードは1人きりで戦い抜くということもあり、スタート時のライフ量がチームバトルモードより若干多めに設定されている。チームバトルモードは、3人のプレイヤーキャラを選択することができ、ゲーム中、ステージに合わせてプレイヤーキャラをチェンジして戦うことができるモードだ。

チームバトルらしく相性というのが設定されていて、キャラの組み合わせによってライフの増減が決まるのだ。

相性のいいペア
ジャッカルとミルキー
マリー・ビーとサザンクロス
マルとビック・ママ

相性の悪いペア
ジャッカルとロキ
ミルキーとマリー・ビー

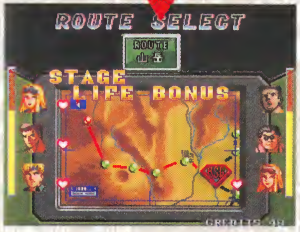


1Pがロンリーモード、2Pがチームモードだ!

得意レベル



キャラの隣に出ているのが勲章。多い方が得意となる



勲章のレベルによってボーナスライフがもらえるのだ–

各キャラにはステージによって得意、不得意が設定されていて、それによってスタート時に追加されるライフの量が変化する。

得意レベルは1から4までの4段階もうけられていて、それは画面上では勲章によって表示されている。星の数が多い勲章ほど、よりレベルの高い勲章で、得意なステージであることを表わす。

ルート紹介

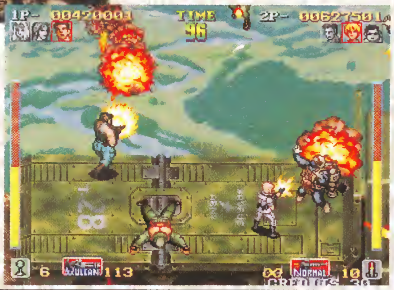
① 山岳ルート

文字通り山岳を越えていくルート。

ただ山道を通っていくだけではなく崖を登ったり、ロープにぶら下がりながら進んでいくところもある。



崖をよじ登りながら敵の攻撃をかわすのだ



なんと山岳ルートはトレーラーの上でも戦うのだ!



片手でロープを渡りつつ片手に持った武器で攻撃!

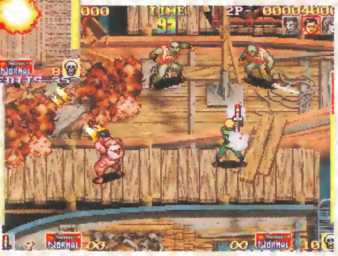
② ジャングルルート

ジャングルを抜けていくというルート。

ジャングルによくありそうな遺跡を抜けるところや、足場の悪い沼地を進むところもあるようだ。



船で移動中もひたすら戦闘! 敵は待ってくれないのだ



右下のマリー・ビーが特殊武器を使おうとしているところだ



水の中からの攻撃! 足場が悪いのは関係するのか!?

③ 渓流ルート

主に川を下っていくルートである。

場所によっては船に乗ったり潜水艦に潜入したりもするので、要するに水絡みのルートのようだ。



敵が負傷兵を運んでいる。他にもいろんなアクションがあるぞ–



バイクに乗っての戦闘。バランスが難しそう!?

プレイヤー紹介

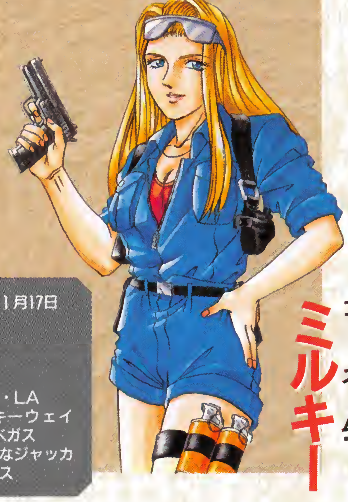


コードネーム：**ジャッカル**

主な活動

家を飛び出してから行く当てもなくストリートキッズのような生活を送るも、天安門事件を目撃し軍隊に入隊。どんな場所、どんな行動でも命を懸けておこなうさまは上官の耳に入り、国防省の極秘任務にも参加。

生年月日：1971年4月5日
年齢：25歳
身長：179cm
体重：69kg
血液型：B型
出身地：アメリカ
好きな物：危険・赤ん坊
嫌いな物：正義・自分



コードネーム：**ミルキー**

主な活動

入隊は遅く91年だが、100人あまりのテロ組織を小隊で壊滅させた記録がある。他の隊員の話によると、ほとんど彼女の活躍によるものらしい。今回の任務の中で唯一の志願者である。

生年月日：1974年1月17日
年齢：23歳
身長：167cm
体重：ひみつ
血液型：A型
出身地：アメリカ・LA
好きな物：ミルキーウェイ（お菓子）、ラスベガス
嫌いな物：不機嫌なジャッカル、バナナジュース



コードネーム：**ロキ（狼旭）**

主な活動

グレナダ侵攻の際、軍隊に入隊。鍛え抜かれた体は群を抜く。中国各基地がテロによって襲われた時唯一素手で生き残った経歴を持つ。湾岸戦争でアメリカ人の恋人を失って以降、ますます活躍が目立つ。

生年月日：1969年10月2日
年齢：27歳
身長：178.5cm
体重：83kg
血液型：A型
出身地：中国・黄河付近
好きな物：腕時計（正確に時を刻んでいるから）
嫌いな物：耳（形が気持ち悪いから）



コードネーム：**サザンクロス**

主な活動

怒りや暴力に我を忘れてしまう性格のため家族に進められ早くから入隊。あらゆる訓練をものにし、100m先の敵の気配さえキャッチするといわれる。殺した相手は数知れないが、戦いのあと常に後悔しているため、もらった勲章などもつけていない（「カツヤク？　して、ません」…本人談）。

父も正義の戦士として故郷で尊敬される戦士であったが、同じく正義のためにブラッディ・スコーピオンと戦い命を落としている。

生年月日：1965年12月9日
年齢：31歳
身長：190cm
体重：102kg
血液型：AB
出身地：南アフリカ・タンザニア
好きな物：南十字星
嫌いな物：魂を否定する人

ストーリー

誘拐事件発生

バージニア州、リッチモンド郊外の静かな町で世界に衝撃を与える事件が起きる。

月明りが輝く、青白い夜更けの晩。明りを落とされた、品のいい邸宅の前に、3人の人影が忍び寄った。

人影のうち1人が、リビングの窓に近づいて中腰になると、耳のいい動物でないとわからないような微かな音をたてて窓ガラスの一部を切り取り、鍵をはずした。

リビングに侵入した3人の覆面姿の男たちは迷うことなくリビングを出て廊下を突き進み、いくつか並んだうちの一つのドアの前で足を止めた。

これからの手順を確認するかのようにお互いの顔を見合ったあと、慎重にドアノブを握って彼等は中へと侵入した。

そこは品のいい落ち着いた調度で飾られた、小さな寝室で、ベッドの上では、まだ少女の面影を大きく残す、美しい女性が静かな寝息をたてていた。

荒々しい男たちは腕は彼女をまたたく間につかみ上げ、その顔に小さなガラスの瓶を近づける。彼女はか弱い叫び声を上げたあと、失神した。

男たちは動かなくなった少女の手足を固く結び、黒く大きな布袋をかぶせて、その口を緩やかに結んだあと、最も体格の大きい男が軽々とかつぎ上げた。

その手際はまさにプロの手口だった。

調査開始

199×年×月×日、未明。バージニア州、リッチモンド郊外で誘拐事件発生。セシリア・ダイアモンド（18才）が何者かによって誘拐。——（○○通信）

捜査を担当するFBIは、その手口から、異常者による衝動的な犯罪などではなく、プロによる計画的な犯行と断定。

また、数週間前から失踪している、セシリアの祖父で、脳医学の権威であるジョージ・ダイアモンド氏の事件とも関連があるのではないかとみて、異例の強化チームを結成して捜査を開始した。

ブラッディ・スコーピオンの犯行

娘を拉致し、強催眠剤α30I製造を博士に強要。

ジョージ博士の研究で偶然発見された強催眠剤／人格変造をもたらす新薬α30I。それを狙ったブラッディ・スコーピオンが博士に続いてその孫娘も誘拐したことが判明。

薬の製造を拒否した博士に業をにやしたブラッディ・スコーピオンが孫娘の命と引き替えに薬の製造の強要を画策していると考えられた。

コードネーム：マリー・ビー



主な活動

育ての父兼軍人にCIAの諜報部員として育てられる。14歳の時にソ連に移住。89年のベルリンの壁崩壊後KGBに潜入。

逸話として…「KGBがかつて我々の何を探ったか、彼女は正確に報告した。マリーを疑ったものは誰一人としていなかった。なぜなら彼女は非常で理知的な殺し屋だったから」当時のCIA幹部の手記。

91年CIS誕生、アメリカ・ニューヨークに移住。この時に恋人と別れるが、その後その恋人がブラッディ・スコーピオンに殺されたことを知る。

現在も、CIAに在籍はしているが、今回はひさしぶりの実務となる。

生年月日：1972年7月7日
年齢：24歳
身長：165cm
体重：53kg
血液型：B型
出身地：ドイツ・ベルリン
好きな物：雨
嫌いな物：涙

コードネーム：リオ



主な活動

記憶を失った子供の頃から軍隊で生活していた。ジャングルへの潜入が目立つ。巨大な岩肌にも物怖じせず登るさまは、まるで獣のようであると同行した隊員の談。いくつかの任務に失敗は一度もない。

目撃者…「ポーっとね、火の手が上がったと思ったらね、ジャングルブックの男の子が敵に向かって矢を放ってくれたのよ！　あの子は今、何してるの?」

生年月日：不明
年齢：不明
身長：185cm
体重：78kg
血液型：O型
出身地：不明
好きな物：アル（セントバーナード犬）
嫌いな物：胸の傷

コードネーム：マル



主な活動

15歳にしてマサチューセッツ工科大学卒業。その間のハッカーとしての活躍がCIAに見つかり逆にスカウトされ、セキュリティ部門で活躍（数々のソフトを開発）。現在国防総省からの養成でNSQに在籍。今回のような肉体的任務は初めてではあるが、訓練はうけている。

生年月日：1973年3月8日
年齢：24歳
身長：162cm
体重：96kg
血液型：O型
出身地：イギリス・マンチェスター
好きな物：両親・SF・チョコドーナツ
嫌いな物：悪口・あんずジャム

コードネーム：ビッグ・ママ



主な活動

80年に軍隊に入隊。パナマ侵攻や、湾岸戦争などを経験。その怪力でおそらく200人の命を救っただろうといわれる。主に麻薬取り締まりをおこなっている。

生年月日：1963年11月24日
年齢：33歳
身長：184cm
体重：89kg
血液型：A型
出身地：中央アフリカ、ルワンダ付近（幼い頃アメリカに渡ったため故郷はデトロイト）
好きな物：双子の娘の瞳
嫌いな物：死人の瞳

バルカンチーム結成

米国政府は極秘裏に特殊部隊の出動を要請、協力を依頼された各国首脳も、その意思に賛同した。結成される特殊工作部隊は、より高度な技術と戦闘能力が必要との判断から、国際的に活躍する傭兵8人が指名された。

作戦立案を任された米国陸軍アンダーソン大尉は、敵の拠点へと突入する3つのルートを設定し、そのうちのどれを選択するかについては、作戦を実行するメンバーにゆだねることを決めた。

またこの作戦は『デルタ・ストーム』作戦として米国大統領が認証した。

ジョージ・ダイアモンド



脳医学の権威。唯一の肉親である孫娘のセシリアが原因不明の病に襲われ、原因を探るため私財をなげうって研究に没頭する。試薬として生成したものがα301である。

現在、行方不明。セシリアの部屋には、いかめしい顔で、だが青い瞳は限りなく優しくセシリアを見つめているジョージの写真が立てかけてある。

セシリア・ダイアモンド



幼い日から病弱で、友達と呼べたのはかつての幼なじみ（ジャッカル）のみだが、そのジャッカルも家を飛び出してから行方が分からないままだ。心の支えはジャッカルからもらった白つめ草のエンゲージリングである。

照れ屋でひねくれた愛情を持つ祖父を大切に思っている。たおやかな微笑みを持つ女性。

THE KING OF FIGHTERS'97

ビデオ収録インタビュー



最強攻略ビデオ登場！・ナレーションを務める3人に直撃インタビュー!!

今月17日に発売される『KOF'97』の攻略ビデオ、楽しみにしてる人も多いんじゃないかな？

今回は、ビデオのナレーションを務めた草薙　京役の野中政宏、八神　庵役の安井邦彦、神楽ちづる役の斎藤亜紀子の3人に、『KOF'97』についての話を聞いてきたぞ！

ナビゲーターちづるに仲裁されながら3人仲よく収録…？

――収録の方は、どうでしたか？

野中「例年に比べて、かなりスムーズに録れました」

斎藤「早かったですね」

安井「去年までに比べて、人数も少ないしね。3人しかいなくて寂しいです」

――3人で、全チーム分録ったんですよね。

安井「大体、2人ずつで組んでやりました。3人でやったのもありますが」

――どんな感じで録ったんですか？

斎藤「ちづるはナビゲーターみたいな感じで、2人の仲裁をしてました」

野中「心のナビゲーターですね（笑）」

安井「例えるなら、野球の実況中継みたいな感じです。メインアナウンサーがちづるで、サブが京、すねた解説者が庵で。3人で座って、わりと気楽にやらせていただきました」

野中「ドラマの時と違って、動かないからね」

斎藤「3人で並んで座って、落ち着いてできました」

――アドリブとかは入れましたか？

安井「僕は入れてません。台本通りです」

斎藤「私も…」

野中「僕は結構入れてますね。『ちっ』とか、言葉にならない言葉を入れちゃう方なんですよ」

『KOF'97』はシリーズ中でも1番おもしろい!?

――『KOF'97』のゲームに


どんな質問にもまじめに答えてくれる安井さん

ついては、どう思いますか？

野中「'97、勝てない（笑）！週に1回くらい、ゲーセンでやってるんですが、かなりムキになってます」

斎藤「ゲームセンターに入ったばかりの時にいったんですが、人だかりがすごくて、できなかったんです。それで見てたんですが、誰もちづるを使っていなくて、後ろで一生懸命『どうかしら？』とかいってました（笑）」

安井「僕はゲームはしないんですけど、今日録っている時についゲーム画面に見入ってしまったりして。真吾のEDなんか、出番も忘れて腕組みして見てました（笑）。ゲームのシステムでも、'97が一番いいんじゃないかと思いますね」

野中「モードも、アドヴァンストとエキストラから選べますからね。僕はいつもアドヴァンストでプレイしてるんですよ。ずっと動いてるのが好きなので（笑）」


にこやかに話してくれた野中さん

—ビデオのプレイを見て、どう思いましたか？

安井「自分の出番のところ以外はビデオを飛ばされてしまうので、対戦はあんまり見てないんですよ」

野中「京がかっこいい（笑）！京は今年も修羅騎士　鷹さんがプレイしてるんですか？」

—そうです。

野中「うまいですよね。『歴史が違うんだよ』がもうかっこよくって、見ていて飛び上がっちゃいました。自分だと、あそこまでできないんですよ」

—三種の神器チームはどうですか？

安井「ビデオで初めてEDを見たんですが、何が何だかよく分からなかったです。このビデオの最後の一言の参考にしようと思ってたのに、よけいに分からなくなりました」

斎藤「私も初めて見たんですが、ビデオをまわしているテンポがすごく早くて、ついていくのが大変で…。文字を読むのがせいいっぱいで、動きまで見れませんでした（笑）」

野中「最後のところのちづる、かっこいいですよね。京もいいけど」

安井「京はかっこいいよ、主役だもん（笑）」

野中「いやいや、八神がいてこその京ですよ（笑）」


控え目ながらもしっかりと答えてくれた斎藤さん

いろんな人が努力してできた『KOF'97』楽しんでください

—ファンの方々に『KOF'97』について、メッセージをお願いします。

安井「今回の'97で暴走庵を見て、改めて僕なんて全体の中のほんの一部でしかないと思いましたね。いろんな人がいて、みんなでKOFを作っている。これから庵がどうなっていくのか分からないけれど、僕はほんの一部を手伝わせてもらっているだけで、まわりの人の苦労は大変だなあと思いました。いろんな人の努力の結晶を、どうか楽しんでください」

斎藤「ちづるは去年初めて参加したんですが、ちづるを演ることが決まってから、事務所にいってCDとか聞いたりして色々勉強したんです。'96の時、『これが受けれる？』という台詞が色々つっこまれたんですが、私も最初に台詞を見た時に『ら抜き言葉じゃないんですか？』といったんですよ。でも結局、そのままになってしまって…（笑）。安井さんもおっしゃってましたが、KOFは本当にいろんな人の努力の結晶なので、そういう作品に自分も参加することができて、本当にうれしいです」

野中「やっぱりKOFっておもしろいですよ。アドヴァンストとエキストラからモードが選べるのも、それだけで違うゲームのようになるし、97は何かと盛りだくさんで、ゲームとしても一つの到達点に達したと思います。僕は格闘ゲームはKOFくらいしか遊ばないし、今までは家庭用が出るまでがまんしてるタイプだったんですが、今年はハマってしまってます。ゲーセン通いまくりです（笑）。家庭用ソフトも出るし、年中KOFで遊んでください。僕も『神拳』が出せるように練習します（笑）」


和気あいあいとした雰囲気。みんなも三種の神器チームでプレイしよう！



THE KING OF FIGHTERS '97®

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

今回は基本29キャラでCPU攻略を、その他のキャラで対人戦と技解析をしていくぞ！　また、暗黒の力を操る隠しキャラ3人とオロチも合わせて紹介。隠しキャラはどれも超強力だぞ！

システム解析／ジェイケイ

ついにCPU戦突入！　ラスボス、オロチの倒し方もバッチリフォロー。オロチチームの使用コマンドも紹介するぞ！

SNK	
業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	発売中／32,000円
家庭用CD	10月30日発売予定／6,800円
SS	—
PS	—
460M	格闘アクション



地球意思とされている存在（神ではない）で、人類創世以来、人々を見守り続けていた。しかし、人が自然の一部でなくなった瞬間から、オロチは人類にとって悪となった。

オロチは固定された実体を持たない魂のような存在で、実体化する時は必ず触媒を必要とする。1800年の時を越え、封印が解かれたオロチの魂はクリスの肉体に潜み、その体を利用して実体化した（ただし、この姿がオロチの本来の姿というわけではなく、とりつく触媒によってその姿は変わる）。人々の心の弱い部分に取り憑き、憎悪・嫉妬・怨嗟などあらゆる負の感情を膨らませ、世を混乱に陥れる。

CPU戦ラスボス　オロチがついに登場！

CPU戦を勝ち進むと、最後に登場するのがオロチだ。クリスの肉体に転生していたようで、登場シーンでクリスからオロチの姿に変貌する。

オロチが使用する技はどれも強力。体力満たん状態からKOされてしまった経験のある人も多いだろう。オロチの使用する技については詳しいことが後述してあるので、そちらを参照にしてくれ。



見てください、このダメージを。もうイッちゃいます

クリアまでのプロセス

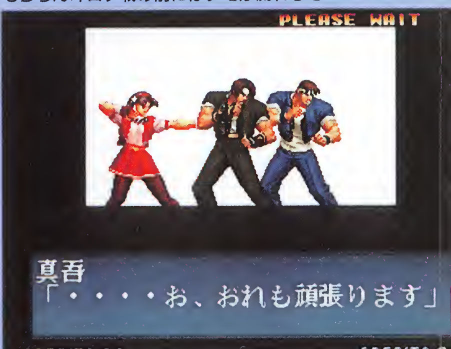
この'97では、クリアをするのに全チームと闘う必要はない。通常の29キャラから庵を除いた28キャラの中から6チーム（既成チームの場合と、ある一定の法則で選出されるエディットチームの場合がある。既成チームになるかエディットチームになるかは、完全にランダム）と闘い、その後、暴走庵or暴走レオナ、オロチチーム、そしてオロチを倒せばクリアとなるのだ。

途中で闘う暴走キャラ2人は、組んでいるチームの顔ぶれで変化する。既成のチームでは必ず暴走庵が登場するので、暴走レオナと闘いたい場合は、表を参考にチームをエディットするとよいだろう。

家庭用のシングルプレイだと、VSオロチチームの時にクリスとシェルミーは登場せず、必ず社と闘うことになる。

クリアすると、チームによって違うエンディングが流れるのだが、既成のチーム以外にもエンディングや一枚絵がある組み合わせが複数ある。詳しくは次号で紹介するぞ。

もちろんオロチ戦の前にはデモが流れるぞ



暴走レオナ出現条件

①チーム内に庵がいてレオナがいない。この場合、庵は必ずノーマルでなければならない。また、レオナは暴走ならばチームにいてもよい。

②ラルフとクラークがいる状態でノーマルレオナ以外のキャラとチームを組んでいる。暴走レオナならば、ラルフ+クラークとチームを組んでいてもよい。ラルフとクラークは必ず2人ともいなければならない。

①と②どちらかの条件を満たせばステージ7で出現する。どちらも満たしていない場合は暴走庵が出現する。

※暴走レオナ出現条件は編集部調べです。また、このページ以降のコマンドはすべてマイキャラが右向きの時のものです。

オロチ性能＆行動パターン

CPU専用のボスキャラだけあり、攻撃力、防御力、気絶耐久値は他のキャラとは比べものにならないほど高い。それに加え、必殺技はどれもこれも高性能。まともにぶつかったら苦戦は必至だ。

前後転は姿を消して移動するのだが、他キャラと同じく投げられ判定と終わり際のスキはある。突進技や跳びこみで前転を誘って反撃するのがオロチ攻略パターンの一つだ。

行動パターンで覚えておきたいのが、ラウンド開始直後は密着するぐらいまで前進してくること。いきなり投げ技を決めることができるぞ。

通常時は、間合いが遠い時は①番や③番の技を連発、近づいてきた時は②番や⑦番の技などを出してくることが多い。③番の技は3発ほど連発してくるので、その合間が攻撃するチャンス。⑦番の技のあとは、続けて②番や③番を出してくる。これも狙い目だ。

その他、攻撃位置の低い足払いは当たらないという特徴もある（のけ反り中を除く）。



開幕は前進してくる。攻撃せずにさがると画面端までついてくるぞ

技解析

①番は多段ヒットする飛び道具。跳び越そうとするのは無謀といえるほど攻撃判定が大きいうえ、スキも小さいので前転で抜けても反撃の的になるだけ。しかも、こちらの飛び道具を貫通してくる。攻撃避けがないADVではガードするしかないってことだ。

②番はルガールのジェノサイドカッターっぽい技。対空技として使ったり、地上技に合わせてくることがある。

この技は特殊技（？）と必殺技の2種類がある。見た目は同じだが、前者はダウンせず、後者はダウンするのだ。

③番は雷の柱を発生させる技。前作のゲーニッツが使っていたよのかぜ（竜巻の柱）と似ている。遠距離でこの技を出すと必ずといっていいほど連発するので、その合間をぬって突進技などで突っこめばヒットすることが多いぞ。

④番は斜め上にかざした手の先にこちらがいると、鏡が発生して割れる対空技。無敵時間はないようで、小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を連発したり、起き上がりに跳びこめばつぶせることも多い。

⑤番は④番の対地版。間合いが近ければガードになることもあるぞ。

⑥番は体から衝撃波を発生させてふき飛ばす技。あまり出してこないので性能は未知数だが、射程は短いようだ。

⑦番の技はしゃがみガード不能の中段技。ヒットした時ののけ反り時間が異常に長く、食らってしまうと②番や③番の技につなげられることもある（連続技）。

この⑦番→②番 or ③番はワンセットになっているようで、⑦番をガードした時（空振りした時）でも出してくる。覚えておこう。

⑧番は滅多に見られないレアな技。しかし、大門の強地雷震で跳びこみを誘えば比較的簡単に見ることができる。

⑨番と⑩番は超必殺技。⑨番は「さあ、無に還ろう」というセリフとともに画面全体を攻撃する光を放つ技。

遠距離で①番の技を前転で抜けると、もれなくこの技を食らうことができる。①番の技→⑨番の技や、パンチ系の通常技→キャンセル⑨番の技といった連続技を狙ってくることも。

スキはかなり大きいので、ガードした時は反撃のチャンス。間合いにもよるが、突進技ならほぼ硬直に決められる。

⑩番は特殊な投げ技。相手を吸いよせ、間合いに入ると投げが発動する仕組みだ。

技を出してから投げられるようになるまでに少し時間がかかるので、至近距離で出されても後ろジャンプで回避可能。キャラや間合いによっては後ろに歩くだけでもOKだ。ジャンプ中はつかまれないので、跳びこみから連続技や空中ふっ飛ばし攻撃を決めよう。

画面端で転ばされた時にダウン回避をすると、この技を合わせられることがある（ほぼ回避不可能）。追いつめられた時のダウン回避は禁物だ。

⑪は投げ技。投げ技はずしができないことから、恐らく必殺投げだと思われる。



中ボス使用コマンド紹介！

ちまたにはもうすっかり出まわり、使用禁止令を出しているゲーセンもあるという…。そう、だれもが予想した通り、CPU戦に登場する中ボス・オロチ3人集が使用できるのだ。遅れ馳せながら、その使用コマンドを紹介しよう。

その中ボスとは、オロチとしての力を遺憾なく発揮するニューフェイスチームの3人のこと。前号で紹介した暴走庵&暴走レオナと違い、使用する必殺技やコマンドはノーマル版のものと大きく違う。

また、技名を見てもらえば分かると思うが、なんとオロチ社、オロチシェルミー、オロチクリスは、それぞれ主人公チームの大門、紅丸、京に似た必殺技を使うのだ。両チームの間にどんな関係が!?と期待してしまうところだが、これはまったくのお遊びで、なんら関係はないらしい（とSNKさんがいっていた）。

早くも今号からこのオロチ3人集の技解説&対人戦攻略に入ったので、詳しくはそちらを見てね。



"あんこくじごくごくらくおとし"。ドクロが出るぞ



"あんこくらいこうけん"。雷の色は紅丸と同じだ



"あんこくおろちなぎ"。オロチだけあって、炎は当然紫



隠しキャラ全員集合。残念ながらラスボスは使えましぇん

使用コマンド

キャラクター選択画面で、ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナを使用できる状態にしたあと、スタートボタンを押しながら、↑←↓→↑↓+BC

※ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナの出現コマンドは、キャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながら↑↓↑↓↑↓+BD

システム解析

カウンター&クリティカルヒットの謎



パワーMAXは諸刃の剣。カウンターを取られやすいのだ



運がいいと、かなりの間相手は止まったままになるので…



この通り。鷹によると、不利な状態ほど出やすいらしい

カウンターヒット時のダメージ増加量はヒットさせる技によって違うのだが、KOFシリーズ独特の2ヒット目以降ダメージが半減していくタイプの多段技に関しては、2ヒット目のダメージが半減しなくなる（1ヒット目と同じダメージ）ようだ。

EXTではパワーMAXにして攻撃力アップを計るのがセオリーだけど、MAX状態では通常技（ジャンプ攻撃も含む）をつぶされるだけでもカウンターになり、ダメージが増えるのを忘れずに。

クリティカルヒットの効果は、"ヒット後、相手の時間が完全に停止して、自分だけが動ける時間が発生する"というもの（らしい）。この時間はランダムで変化、さらに連続技へつなげられるほど長いこともあるのだ。

真吾だけでなく、ラルフのラルフキックでもクリティカルヒットの発生が確認された。ただし、強のみで確率は低い。

不思議現象

前作であった"アテナのSCBの終わり際に投げ技を決めると…"という怪現象とほぼ同じものが'97でも確認された。暴走レオナがアイスラッシャーを出し、その弾が暴走レオナの元に戻ってくる寸前に一部の投げ技を決めると、かなり変なことになるのだ。

変になるのは、投げのモーション中に投げを決めたキャラが移動する投げ技が中心。通常投げ（つかみ技含む）でも変になるものがあるぞ。オススメはシェルミーの各種必殺投げ（中でもシェルミースパイラル）、マリーのバックドロップ・リアル、オロチ社の"くじくだいち"、クラークのランニングスリー。ぜひ自分の目で見てもらいたい。



レオナが外れてしまう（自由に動ける）。かなり間抜けだ



ギリギリまで引きつけるのがコツ。つかみ技を決めると…


頼りになる闇払い。乱発は厳禁なのね



闇払いでの牽制が基本 連続技はイマイチ燃えない!?

'94 草薙 京

攻略／修羅騎士 鷹

対人戦基本戦法

中～遠距離からフェイントを混ぜつつ、弱強を使い分けて闇払いを放って牽制していくのがいい。フェイント時に相手が跳びこんできたら強鬼焼きで迎撃したいところ。フェイントは弱攻撃を適当に出したり、必殺技のコマンドのみ入力してボタンを押さなかったりするといい。また、闇払いを放つ時は普通に出すだけでなく、ふっ飛ばし攻撃やしゃがみ強キックなどを空振りキャンセルして出していくといいぞ（相手との距離が近いほど有効）。空振りキャンセルの中に鬼焼きや弱朧車を混ぜるのもいい感じだ。

近～中間距離では闇払いだけではなく、遠距離立ち弱キックも使うといい。

相手との間合いをつめる際は、各種ジャンプやダッシュ（ステップ）をメインに、弱朧車をたまに出して相手を驚かすのもいいだろう。ジャンプから攻める際、普通に攻撃を出すのもいいけど、技を出さずに着地し、同時にしゃがみ弱キックを出していくのも有効な手だ。ヒットしていればしゃがみ弱パンチ→キャンセル八拾八式などにつなごう。

接近戦ではしゃがみ弱キックなどの弱技で牽制しつつ、再び跳びこんだり、しゃがみ強キックなどキャンセルのきく技へつないでいこう。

キャンセルして出す技は闇払いなのだが、こういったコンビネーションからの闇払いは、当たる前に小、中ジャンプで跳びこされてしまい、そのまま連続技をくらってしまう恐れもある。出さないでおくのも一つの手だぞ。



たまにはジャンプ攻撃を出さずに着地と同時に下段技につなぐのもいい。そのまま連続技を狙おう

モード別補足

アドヴァンスト…小、中ジャンプを使えば、細かく攻めこむことができる。また、前号のノーマル京のところで紹介したように、ジャンプ攻撃で接近したあと、すぐに中ジャンプをして強パンチを出すと裏まわりを狙うことができる。結構使えるのだ。

エキストラ…とりあえず暇があればパワー溜めをおこなって攻撃力Upにつとめよう。ステップで一気に近づいて投げを狙うのも忘れずに。


EXTならステップから投げも狙おう。足払いを空振りさせられる

連続技

●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル強闇払いor強朧車

基本的で、そのうえ結構強烈な連続技がコレ。初心者の方はまずこれを覚えよう。最後の必殺技を強大蛇薙にかえてもいいのだ。

近距離立ち強パンチの前にしゃがみ弱キックを入れるという応用もある。しかし、この場合は朧車の3段目が空振りしたり、闇払いにつながらないので注意が必要。



ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチとつないで必殺技。強朧車の他、強闇払いや強大蛇薙でも可

●奈落落としorジャンプ強パンチ(裏まわり)→近距離立ち強パンチ→キャンセル轟斧(2段)→キャンセル強大蛇薙or強朧車

強朧車の場合は、3段目が空振りするので注意。

●近距離立ち弱キック×3→キャンセル弱鬼焼きor弱朧車

弱技からの連続技。しゃがんで食らった相手に対しては朧車は決まらない。また、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチからキャンセル八拾八式つつーのも簡単だよ。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
釟鉄	→or←+C
一刹背負い投げ	→or←+D
●特殊技	
外式・轟斧 陽	→+B
外式・奈落落とし	ジャンプ中↓+C
八拾八式	↘+D
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
百壱式・朧車	←↓↙+BorD
●超必殺技	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	○	×
しゃがみ	○	×	○	○
斜めジャンプ	×	×	×	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし	○			
空中ふっ飛ばし	×			
→B	×／△			
↘D	×／×			

※このページ以降のキャンセル表は、キャンセルのかかるものを○、かからないものを×、通常技からキャンセルで出した時のみかかるものを△で表しています。

必殺技に頼る必要はないのか!? 跳びこみ攻撃だけでも強いぞ！



噂の中段技〝鬼殺し〟(ウソ)！　反応できませ〜ん!!



ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦基本戦法

ご存じでしょうが、暴走庵はスピードがメチャ速いので、その点を活かして跳びこみ攻撃や歩き投げを狙っていこう。

死んでます戦法①…とりあえず連続跳びこみ攻撃。連続跳びこみの回数は2回くらいが妥当。遠・中間距離では強キック、近距離では強パンチを使おう。なぜかというと、近距離の垂直ジャンプ強パンチは中段技になるからだ。よって、跳びこみ攻撃～垂直小ジャンプ強パンチ（エキストラは通常ジャンプで代用できるが見切られやすい）の連係は相手にとって脅威となる。また、中段ではないが空中ふっ飛ばし攻撃も混ぜていくと強力。相手がビビっているようなら歩き投げも混ぜよう。

死んでます戦法②…①と併用して、跳びこみから技を出さずに着地して、下段攻撃 or 屑風。跳びこみ攻撃を警戒して立ちガード気味の相手に有効。当然、下段技や屑風が決まったら連続技だ。下段技にはキャンセルのきく近距離立ち弱キック or しゃがみ弱キックを使おう。



跳びこみから攻撃を出さずに着地後下段技や屑風も決まりやすい

死んでます戦法③…強闇払いや遠距離立ち強キックが重要。中間距離で、跳びこみを先読みぎみの通常対空（上に判定が強い技）で返そうとする相手に出そう。技のスキに決まれば、その後跳びこみやすくなるぞ。闇払いは、暴走庵が跳び越えられない飛び道具を持つキャラに有効。その際、相手の飛び道具と相殺しないように撃とう。

モード別補足

アドヴァンスト…基本の①～③を混ぜて単調にならないように。メインは垂直小ジャンプ強パンチの中段攻撃。ヒット後は、近距離立ち強パンチ～強闇払いの連続技を。

暴走庵は跳びこみの軌道が低く、飛び道具に当たりやすい。飛び道具を持っているキャラには③でじっくり様子を見て、飛び道具連発が止まったスキに一気に叩きこもう。

エキストラ…通常ジャンプと大ジャンプしかないので、技を出さないジャンプは見切られやすいが、スピードが速いため攻めこむのには苦労しない。基本戦法の他にステップからの投げも混ぜるといい。

下段からの連続技は近距離立ち弱キック→夢弾（2段）→強葵花が簡単。連続技コーナーもチェックしてね。

基本的に暴走庵は攻撃力は高いが防御力は低い。ラッシュをかけられてヤバイと思ったら、無理せずに後ろジャンプ強キックなどで早めに一時回避しよう。



「そんなにしょっちゅう跳びこみませんよ♡」とばかりに闇払いよん

連続技

●しゃがみ弱キック×2→キャンセル夢弾(1段目)→キャンセル強葵花

もちろん最後は葵花が安定だが、ここはがんばって八稚女を狙いたいね。入力のコツは、しゃがみ弱キック中はレバーを⬇に入れておき、夢弾の➡+Aから八稚女の↘⬅+C（または正規のコマンド）を超早く入力しよう。実戦で決めれば町勇者に昇格だ！



夢弾（1段目）と八稚女は激早入力なのだ。難しいですねぇ〜

●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル屑風→近距離立ち強パンチ→キャンセル夢弾(1段目)→キャンセル強葵花

気絶連続技。屑風後はすばやく歩いて近づき、近距離立ち強パンチにつなげよう。

●屑風→近距離立ち強パンチ→キャンセル屑風…

'96にもあった連続技。ただし全キャラには決まらない。

屑風後はダッシュではなく歩いて近づこう。コツは歩いてからの近距離立ち強パンチはもちろん➡C。続けて屑風は↙➡Cと入力しよう。これで君も今日から町勇者！　オ〜イエィ。



１回の連続技でこの減り。しかも気絶ですか？　八神さんキビシィ〜

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○	×
遠距離立ち	×	×	○	×
しゃがみ	○	○	○	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし	○			
空中ふっ飛ばし	×			
➡A	○／○			
➡B	×／△			

技コマンド表

●投げ技	
逆剥ぎ	➡or⬅+C
逆逆剥ぎ	➡or⬅+D
●特殊技	
外式・夢弾	➡+A・A
外式・轟斧　陰〝死神〟	➡+B
外式・百合折り	ジャンプ中⬅+B
●必殺技	
百式・鬼焼き	➡⬇↘+AorC
弐百拾弐式・琴月　陰	➡↘⬇↙⬅+BorD
百弐拾七式・葵花	⬇↙⬅+AorC（３回連続入力）
屑風	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡+AorC
百八式・闇払い	⬇↘➡+AorC
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorC
裏百八式・八酒杯	⬇↙⬅↙⬇↘➡+AorC

速いジャンプで相手を翻弄 連続技の威力もバツグンだ！



ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ

攻略／モリスケ

対人戦基本戦法

ノーマルレオナ同様、リーチのあるしゃがみ弱キックを主体に牽制するのが基本。しゃがみ弱キックをチクチク当てて相手のガードを誘い、スピードの速いダッシュ（エキストラはステップ）から通常投げを狙うと見切られにくく非常に強力。投げを狙う時は、ダッシュ後に一瞬待ってから投げを入力しないと通常技に化けてしまうので注意しよう。

移動速度のアップにより滞空時間の短くなっているジャンプでの跳びこみは、反応されにくいので、簡単に迎撃されることはない。跳びこみには、空中投げになることもあり、裏まわりも狙えるジャンプ強パンチが使いやすいぞ。

ガードされても間合いが離れなくなっているグランドセイバーは、必殺投げを持たない相手に対してのみ有効。相手にガードさせることができたら、発生の早いしゃがみ強パンチや近距離立ち強キックの1段目につなげて、キャンセルでグランドセイバーを出せばかためることができる。

近距離立ち強キックにつなげてヒットした場合は、グランドセイバーまでつながるのでオイシイが、近距離立ち強キックはしゃがみ強パンチよりも発生が遅いため、しゃがみ強パンチに比べると割りこまれやすいぞ。安全にかためるならしゃがみ強パンチにしておこう。



ダッシュから投げを狙う。必殺投げはないけど強力！



しゃがみ弱キックで牽制しつつ様子を伺い…



性能は悪くないんだけど、相手を選んで使わないとダメ

モード別補足

アドヴァンストでは小ジャンプでガンガン跳びこんでしまおう。ジャンプ攻撃を出さずに着地し、地上で下段のしゃがみ弱キックにつなげるといった奇襲を混ぜると相手を惑わせることができる。また、しゃがみ弱キックでの牽制中に間合いが離れてしまった場合、ダッシュした直後にしゃがみ弱キックを出すと、ダッシュが強制終了されて少しだけ移動できるので、それで間合いをつめよう。

エキストラではパワーをためてから攻めこむべし。



やっぱ小ジャンプ強パンチ。見てから迎撃されにくいよん

連続技

●ジャンプ強パンチ↓近距離立ち強キック（1段目）↓キャンセル弱グランドセイバー↓Vスラッシャー

暴走レオナならではといった連続技。ノーマルレオナと違い、近距離立ち強キックの1段目にキャンセルをかけた場合のみ、弱グランドセイバーにつなげることができ、画面中央でもVスラッシャーを決めることができる。ゲージがなければ強ムーンスラッシャーを決めておこう。



グランドセイバーがつながるっス。去年を思い出します



条件は厳しいけど近距離立ち強キックの1段目からのみ…

●ジャンプ強キック↓ジャンプ強キック↓Vスラッシャー（MAX版）

ジャンプ強キックを着地ギリギリでヒットさせ、直後にジャンプして昇りで強キックをヒットさせる。これにキャンセルをかけてVスラッシャーを出す。パワーMAX発動してからこの連続技を決めると、攻撃力が上がっているので相手が防御力の高いチャンでもKOすることができるぞ。

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○／×	○／○
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	×
斜めジャンプ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	×	○	×	○
ふっ飛ばし	○			
空中ふっ飛ばし	○			

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
レオナクラッシュ	→or←+C
オーデルバックラー	→or←+D
ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
ムーンスラッシャー	↓ため↑+AorC
グランドセイバー	←ため→+BorD 強〜→Dで追加技
Xキャリバー	↓ため↑+BorD
ボルテックランチャー	←ため→+AorC
アイスラッシャー	↓↙←+AorC
●超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+AorC
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
グラビティストーム	↓↘→↓↘→+AorC

大地を司る四天王の一人 必殺投げを駆使して闘う！



オロチ社

解析・攻略／蒼炎闘士ゆーち

通常技・特殊技解析

弱系パンチはどれもリーチがあり、判定も強いので、近・中間距離で頼りになる技だ。近距離立ち強キック（以下、Low）は出が早く、キャンセルがきく。しかも中段という特典つき。かなり重要な技なので間合いを覚えておこう。

しゃがみ強キック（以下、下強K）は2段技。リーチもあり、1段目にキャンセルがきくので、中間・近距離で下段を攻める際に重宝する。

跳びこみ強パンチ（以下、ヤッP）は下方に長く伸びているうえに判定も強い。小ジャンプで出せば中段技になる。

〝ぶ〟は相手にメリこまなければスキはない。近距離で下段の弱技×2～遠距離立ち弱パンチ～キャンセル〝ぶ〟の連係が個人的にはお好み。



イヨっと♡　遠立弱Pキャンセルで出すと結構当たってくれる

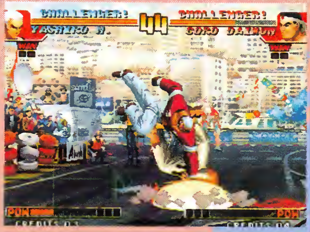
必殺技解析

〝むせぶだいち〟は相手の頭を鷲づかみして地面に数回叩きつける必殺投げ。↘←→の簡易コマンドでOKだが、弱技から連続技に組みこむ時は〝にらぐだいち〟の方が断然簡単だし、ダメージも投げ間合いも劣っている。

〝にらぐだいち〟は敵の体を軸に回転し、肩に叩きつけたのち投げ捨てる必殺投げ。弱技をキャンセルしたり、技を出さずにジャンプ（前転や避けも有効）してから露骨に狙おう。



間合いも広くて威力もそこそこ。コマンドも簡単



カッチョえ～投げっす。大地のパワー炸裂って感じ

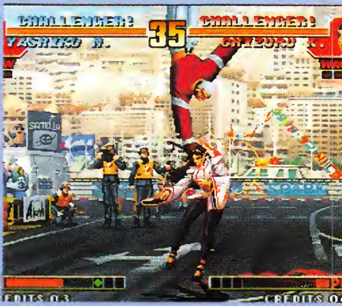
〝くじくだいち〟（以下、とったぁ～）はコマンド入力後に前方へ跳び上がり、相手の頭を軸に裏へまわりこむ技。性能的に庵の屑風に似た崩し技。崩したあとは通常技や必殺投げを決めることができる。



動くな！　人として食らう。画面中央部や端に追いつめたい時に活躍

意外と移動スピードが速く、モーションがヤッPに似ているので、相手はどちらか分からずにつかまれることが多い。かなり頼れる技の一つだ。

〝おどるだいち〟は（以下、動くな！）はダッシュで相手との間合いを一瞬にしてつめ、バックドロップを決める移動投げ。移動スピードが速く、攻撃位置の低い下段技なら空振りさせることができる。弱は移動距離が短く、強は長い。空振りしてもスキはないが、保険として必殺投げを入力しておくといいぞ。2～3発の弱技からキャンセルしたり、空振りキャンセルで使うのがポピュラー。さらにとったぁ～と併用して出していけば、より効果的だ。



とった～！　この瞬間に大ダメージ確定。垂直ジャンプには注意してね

超必殺技解析

〝あらぶるだいち〟（以下、鷲づかみ）は相手の頭をつかんで、跳びはねつつ地面に連続で叩きつける技。投げ間合いが広いので狙う機会は多い。

〝ほえるだいち〟は気合いをためて、手先から波動を放つ技。基本的にファイナルインパクトと同じなので、ボタン押しっぱなしでガード不能技になる。しかし、こちらは残念ながら無敵時間がない。

〝あんこくじごくごくらくおとし〟（以下、調子コキ）は〝むせぶだいち〟の強力版。間合いは狭いが「ちょ～しこいてんじゃねーぞコラァ！」というだけあって鷲づかみより威力は高い。



すぐ終わるからよぉ！　それくらいショック（ダメージ）がある技



俺っちのお気に入り♡　間合いは狭いが、ラストはこの技でしめたい

技コマンド表

●投げ技	
БАКУ（ばく）	→or←+C
БЭКИ（べき）	→or←+D
БУ（ぶ）	→+B
●必殺技	
МУСЭБУ ДАЙЧИ（むせぶだいち）	投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC
НИРАГУ ДАЙЧИ（にらぐだいち）	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
ОДОРУ ДАЙЧИ（おどるだいち）	←↙↓↘→+BorD
КУЖИКУ ДАЙЧИ（くじくだいち）	↓↙←+AorC
●超必殺技	
АРАБУРУ ДАЙЧИ（あらぶるだいち）	投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC
ХОЭРУ ДАЙЧИ（ほえるだいち）	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОЩИ（あんこくじごくごくらくおとし）	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

対人戦基本戦法

大地の社の醍醐味といえばやはり、とったぁ〜&動くな！で流れるように攻め、魅力のある調子コキや鷲づかみでラストを派手に飾るところにあるだろう。しかし、それは相手にとって脅威であり、警戒されるだろう。

大地の基本其ノ壱〜やっぱり大地は地に足をおろちょん。相手は近・中間距離ではとったぁ〜や動くな！を警戒して、上方に強くリーチのある弱技を連発したり、垂直ジャンプ攻撃を繰り返したりする。そんな相手を地上にとどまらせるため、通常技でそれらの技をつぶしていこう。



下弱K→下弱Pは黄金の下段攻撃。社使いは覚えてもらいたい

上方に強くリーチの長い技には、しゃがみ弱 or 強キック、遠距離立ち弱キック（跳びこみ防止にもなる）、またはふっ飛ばし攻撃を使おう。

垂直ジャンプには、遠距離立ち強キックや空中 or 地上のふっ飛ばし攻撃で対処しよう。



ジャンプ封じにもなるふっ飛ばし攻撃。同様に遠距離立ち弱キックも頼れる技だ

大地の基本其ノ弐〜ちょっとでも優位に立ったら必殺技。其ノ壱で相手の技をつぶしたら、間髪入れずにキャンセル（またはノーキャンセル）必殺技で攻めよう。しかし、弱とったぁ〜は中間距離（または画面中央近く）だと相手がちょっとでも後退すると空振りしてしまう危険がある。よって、動くな！（もしくは思い切って強とったぁ〜）で画面端に追いつめ、相手が後退できない状況をつくろう。

大地の基本其ノ参〜近距離戦は2択で大爆発！

接近戦は必殺技が変わっただけでノーマル社とほぼ変わらない。下段のしゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ×ー〜2発と、中段から入る跳びこみ強パンチ or Lowで2択をかけ、キャンセル必殺技を決めてやろう。

大地の基本其ノ四〜空にご注意！　対空もしっかりとね。対空には昇り空中ふっ飛ばし攻撃もいいが、しゃがみ強パンチが安定していていい。小ジャンプにはある程度先読みが必要になってくるので、時にはガードに徹することも必要だ。



対空にはしゃがみ強パンチ（通称レッドスネークカモ〜ン）で安定

モード別補足

アドヴァンストは小・中ジャンプ強パンチからの2択が強みだ。

ダッシュからの2択やダウンを奪ったら、すかさず間合いをつめられるのもアドヴァンストならでは。前転からの必殺投げもいい感じだぞ。

エキストラはジャンプがボロイが、とったぁ〜&動くな！で充分カバーできる。前ステップからの必殺投げ or 2択も有効だ。

もしも画面端に追いつめられてしまったら、避けからの必殺投げか、落ち着いて弱技で追い払おうぞ。

連続技

●しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル各種必殺投げ

しゃがみ弱キック（下段技）からの連続技だが、難しいという人はしゃがみ弱パンチ×2↓キャンセル必殺投げでもいいぜい。対人戦の近距離戦ではこの連続技と後述の連続技を使い分け、2択を迫ろう。

●跳びこみ強パンチ↓近距離立ち強キック↓キャンセル各種必殺投げ

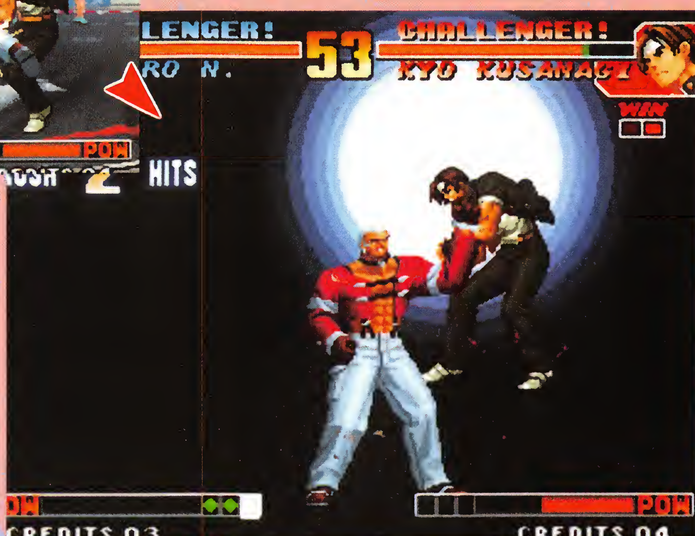
コツは跳びこみ攻撃中に空中で↘を入れ、着地で←に入れつつLowを出す。続けて↘←+Cと入力すればいいぞ。もちろん地上からもLow（中段技）↓キャンセル鷲づかみ or 調子コキを狙おう。



写真は跳びこみからだが、地上から狙う際はダッシュ中に↘。Lowは←で出す

●"くじくだいち"↓近距離立ち強パンチ↓キャンセル"あらぶるだいち"

とったぁ〜の着地後（左側）に←↙↓↘→で前に進みつつ（これが重要）近距離立ち強パンチを出す。その後すぐに↙→+Cと入れるだけでOK。



あとは↘←+A or Cを即入力。これであなたも調子コイてんじゃね〜よ！

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○／×
斜めジャンプ	×	×	×	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし	○			
空中ふっ飛ばし	×			
→B	×			



雷を武器にオロチ復活を目指す、四天王の紅一点

オロチシェルミー

解析・攻略／蒼炎闘士ゆーち

通常技・特殊技解析

しゃがみ弱キックはリーチもあり、そこそこ連射がきくので牽制や割りこみに使おう。しゃがみ強パンチは横へのリーチはないが、出が早いので対空として信用できるぞ。

ふっ飛ばし攻撃は足元の食らい判定がなくなるので、攻撃位置の高い足払い以外の下段技を空振りさせてヒットさせることができる。リーチも申し分ないので、近・中間距離や起き上がりに活用しよう。

〝こうらい〟は2段目が中段技。近距離立ち強パンチキャンセル（この際は2段目が中段でなくキャンセルがきくようになる）で出し、連続技を狙うか牽制技として使おう。



下段技を空振りさせるふっ飛ばし攻撃。リーチもあるので頼れるわん♡

必殺技解析

〝やたなぎのむち〟（以下、シュシュ）は手先からしゅしゅっと雷の刃を出して前進する技。弱強ともに2ヒットする。弱はシェルミーが踏みこむ距離が短く、2段目の雷の飛距離が短い。強はその逆。一応、1段目で相手の飛び道具を消し、そのスキに2段目で攻撃できる。しかし、出が遅いため先読み気味に出すことになる。牽制技や連続技に組みこむ方が有効だろう。



連続技のおともに♡ しかし、ちびキャラがしゃがんだら当らない。ナムゥ〜

〝むげつのらいうん〟（以下、カミナリ様）は小さな雷の球を前方に撃つ技。出は遅いが球が出てしまえばスキは小さい。Aは目の前に撃ち、以降B、C、Dの順に遠くで発生する。近距離立ち強パンチからキャンセルで出したり、ふっ飛ばし攻撃などから空振りキャンセルで出すと有効。



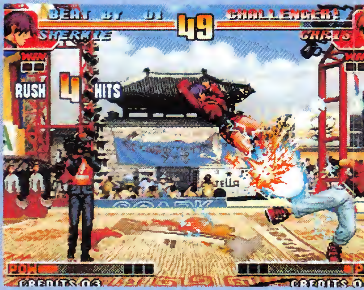
単発、通常技キャンセル、空振りキャンセルとなんでもこいの技

〝しゃじつのおどり〟（以下、雷ドリル）は錐揉みしながら前方に跳び蹴りする技。弱は移動距離が短く、強は長い。しゃがみガードされると反撃を受けるが、立ちガードさせればスキが小さく、雷ドリル〜近距離立ち強パンチ〜雷ドリルというゴリ押しも可能。ゲージがメリメリたまるうえ、牽制技としては及第点なので、カミナリ様やバックステップ後に出していこう。



跳びこみ攻撃と併用して使うのよ。後ろジャンプからも有効ね

〝らいじんのつえ〟（以下、雷ヒール）は空中でぴょんと跳ねて地上の相手を踏みつけるように落ちてくる技。ジャンプの上昇・下降中どちらからでも出せる中段技。強の方が若干弱より移動距離が長いが、弱強ともによほど相手にメリこまなければ、スキが小さく反撃は受けない。対人戦で頼りになり、後ろジャンプで逃げると思わせつつ雷ヒールで戻ってきたり、通常技を対空に使う相手にワンテンポおいて出すなど、使い道は多い。



地上からの奇襲にはこの技で。ゲージもメリっとたまるぞい♡

超必殺技解析

〝しゅくめい・げんえい・しんし〟は雷ドリルが横になって突進するような技。弱強ともに移動中は足元の食らい判定がなく、強のみ出だしに無敵時間がある。しかし、どちらもスキが大きいうえ、出が遅いので使い方が難しい技。

〝あんこくらいこうけん〟は突き出した拳から雷を発電させる技。強は出だしに無敵時間が少しあるがスキは大きい。弱は無敵時間はないがスキは小さい。一応、無敵時間を使って対空技にできるが、連続技に使うのが賢明だろう。



足払いを空振りさせるが、連続技にするのは至難の技（雷雲のあとなど）。ム、ムズイっす〜

地上戦で使ってもいいが、やっぱ連続技に組みこむのが安定。判定は強いので対空にもなるけどね



技コマンド表

●投げ技	
БАКУРАИ(ばくらい)	→or←+C
ЗНРАИ(えんらい)	→or←+D
●特殊技	
КОУРАИ(こうらい)	→+B
●必殺技	
ЯТАНАГИ НО МУЧИ (やたなぎのむち)	↓↙←+AorC
ЩАЖИЦУ НО ОДОРИ (しゃじつのおどり)	↓↙←+BorD
МУГЭЦУ НО РАЙУН (むげつのらいうん)	←↙↓↘→+AorBorCorD
РАИЖИН НО ЦУЭ (らいじんのつえ)	ジャンプ中↓↘→+BorD
●超必殺技	
ЩУКУМЭЙ, ГЭНЭЙ, СИНСИ (しゅくめい・げんえい・しんし)	↓↙←↙↓↘→+BorD
АНКОКУ РАИКОКЭН (あんこくらいこうけん)	↓↘→↓↘→+AorC

対人戦基本戦法

必殺技の性能から、相手につかず離れずの戦法を取るといい。必殺技や牽制技は相手の位置に合わせて出すべし。

近距離での牽制技はしゃがみ弱キックとふっ飛ばし攻撃をメインに使おう。近距離では相手も下段の弱技を出してきやすいので、ふっ飛ばし攻撃連発（キャンセルカミナリ様Aボタンも有効）で返り打ちにしてやろう。

中間距離では近距離の牽制技の他に〝こうらい〟を混ぜるといい。この間合いは意外に中段がヒットしやすく、相手に跳びこまれた時にも〝こうらい〟が偶然対空になっていることが多いのだ。

遠距離ではカミナリ様を空振りキャンセルで撃ったり、相手の跳びこみをしゃがみ強パンチで確実に返すといった様子見の戦法をとろう。



対空技にはやっぱ下強パンチ。信頼できるので、ぜひ使ってほしい



雷雲を出してからの跳びこみ攻撃。色々な使い方ができる雷雲クン♡

以上の戦法に後述の基本戦法を適度に混ぜて闘おう。

死ぬわよNo.1…跳びこみ攻撃と雷ヒールを使い分ける。跳びこみ攻撃は遠・中間距離なら強キック、近距離なら裏まわりを狙える強パンチを使おう。跳びこみ後は、①近距離立ち強パンチ→〝こうらい〟→必殺技、②すぐに後ろジャンプ雷ヒール、③しゃがみ弱キックで下段を攻める、この3つを使い分けよう。また、毎回跳びこみ攻撃ではなく、前ジャンプ~雷ヒールとたまにリズムを変えよう。

死ぬわよNo.2…カミナリ様を撃ったあとの選択肢。基本的にカミナリ様はAとBがいい。適度に撃って、相手が攻めてくる様子がないならCを混ぜていこう。

遠・中間距離ならカミナリ様後に、跳びこみや雷ドリルで一気に近づこう。まれにシュシュを撃つのも有効。

近距離時は、カミナリ様を前転で抜けようとしてくる相手もいるので、前転を投げる（可能なら連続技）準備をしておこう。また、近距離のカミナリ様をガードして見ているようなら、歩いて（カミナリ様を通過して）投げや〝こうらい〟を狙ったり、跳びこみや雷ドリルで攻めよう。

モード別補足

ADVはダッシュで細かくうろつき、小・中ジャンプを使ってガンガン跳びこみ連続技を狙おう。小ジャンプならではの超低空雷ヒールも有効。

EXTは跳びこみや移動手段が制限されているので、シュシュや雷ドリルでカバーしよう。前ステップからのC投げや適度な避けも忘れずに。



雷雲から中段技。こいつも使える。合い言葉は〝とりあえず雷雲〟

連続技

●ジャンプ裏まわり強パンチ→近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチ→キャンセル〝こうらい〟→キャンセル強〝やたなぎのむち〟

意外に簡単なうえにナイスな減りの連続技。地上の強パンチから〝こうらい〟は早めにキャンセルしよう。〝こうらい〟が遅めキャンセルになると〝こうらい〟の2段目にキャンセルがきかなくなるぞ。

正面の跳びこみ攻撃からは、跳びこみ強攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル強シュシュの連続技を狙おう。

●〝むげつのらいうん〟→〝あんこくらいこうけん〟

カミナリ様に相手が突っこんできてくれた時につながる連続技。もちろん相手が近距離、かつ地上でカミナリ様を食らってくれないと成立しないが、よく前転しようとしてAボタンのカミナリ様がヒットするので、ヒット直後すぐに〝あんこくらいこうけん〟を出してやろう。



強パンチから➡Bが遅キャンセルになってしまうと、その後必殺技がキャンセルできないぞ。早めに入力しよう



こんな具合に当ることもしばしば。ごっちゃんで〜す♡

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○/×	○	×
遠距離立ち	○	○/×	×	×
しゃがみ	○	×	○	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし	○			
空中ふっ飛ばし	○			
➡B	×/△			

暗黒の炎を操る戦士 三種の神器も敵に非ず！



オロチクリス

解析・攻略／ジェイケイ

通常技・特殊技解析

通常技と特殊技の性能は、ノーマルクリスとまったく変わらない。ダメージも同じだ。

遠距離立ち弱キックは、そこそこリーチが長くて跳びこみ防止効果も高い。牽制に使おう。遠距離立ち強キックは出が遅いもののリーチは長いので、置いておく感じでたまに使うと効果的。接近戦ではしゃがみ弱キック&パンチだ。

しゃがみ強パンチは早出しすれば対空技として機能する。

〝むようのおの〟は、連続技のつなぎに重宝するぞ。



弱攻撃×2後、四肢を咬む炎の間合い内に移動できるオイシイ技

必殺技解析

〝かがみをほふるほのお〟(以下、突進炎)は、小さくジャンプして炎の塊を叩きつける技。出は遅いがスキは小さく、ガードされてもこちらが若干有利。弱より強の方が出が遅く移動距離が長い。

中間距離からの奇襲や、通常技をキャンセルして出すのがおもな使い方だ。

画面端の相手にヒットすれば、しゃがみ弱キックや強パンチからの連続技につなげられる。画面中央でも、相手の起き上がりや通常技空中ヒット後の着地に重ねれば〝むようのおの〟+αがつながるぞ。



スキがないので、ガードさせたあと攻めこむことが可能だ

〝つきをつむほのお〟は、炎をまとった手刀で上方をなぎ払う技。弱だと1回、強だと2回連続で攻撃する。

弱は対空技として使える。出がかりが全身無敵(一瞬)→上半身無敵となっているので、判定の強いジャンプ攻撃以外は返せるぞ。強は連続技用だが、あえてこの技を使う必要はない。

〝ししをかむほのお〟(以下、ミニ乱舞)は、必殺投げと同じ条件で出すことができるミニ乱舞技。



下方向に強い技を持たないキャラに対しては、完璧な対空技となる。引きつけすぎずに出そう

ガードをはじく効果がある1段目は実質上ガード不能。出がかりに一瞬無敵時間があるが、あまりあてにはならない。連続技に組みこんだり、ガードがかたい相手に使おう。

決めたあとは、ふっ飛ばし攻撃や弱〝あんこくおろちなぎ〟などで追い打ちが可能だ。



1段目はけずりダメージのみだが、2段目以降はヒットする

〝たいようをいるほのお〟(以下、ほのお〜)は、前方に炎の塊を放つ飛び道具。出は遅いが、スキはそれほど大きくない。強は弱より出が遅いぶん射程が長いぞ。

キャンセルで出すか、遠距離からの牽制に使うといい。最大3ヒットするので相手を硬直させる時間が長く、当てさえすればかなり有利になるぞ。ヒット時、間合いによっては〝むようのおの〟+αなどにつなぐことも可能だ。

ただし、自分の目の前には攻撃判定がなく(特に強だとスカスカ)、前転でくぐられて反撃されやすいので注意。



メリメリヒットしている間に、こちらは動けるようになるのだ

超必殺技解析

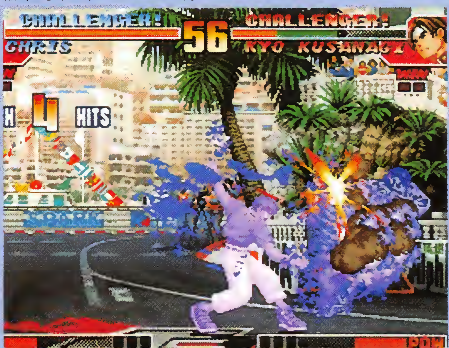
〝だいちをはらうごうか〟は、弱なら強攻撃(orむようのおの)キャンセルで連続技になる。ミニ乱舞ヒット後の追い打ちにも使えるぞ。至近距離からガードさせるとかなりけずれるが、反撃確定。

MAX版は、よほど間合いがよくない限り全段命中しないので、使わない方が無難。

〝あんこくおろちなぎ〟は、ボタン押しっぱなしで発射を遅らせることができ、出がかり〜待機中は上半身が無敵。

これも弱なら連続技や追い打ちに使える(待機せずに発射する)。ただし、MAX版は追い打ちにしか使えない。また、ノーマル版はガードされると確実に反撃される。

基本的な4段でこの威力。恐るべし暗黒大蛇薙！



技コマンド表

●投げ技	
ЧИ НО БАЦУ(ちのばつ)	→or←+C
ТЭН НО ЦУМИ(てんのつみ)	→or←+D
●特殊技	
МУЁ НО ОНО(むようのおの)	→+A
●必殺技	
КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО(かがみをほふるほのお)	↓↙←+AorC
ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО(つきをつむほのお)	→↓↘+AorC
ЩИЩИ О КАМУ ХОНО(ししをかむほのお)	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО(たいようをいるほのお)	↓↘→+AorC
●超必殺技	
ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА(だいちをはらうごうか)	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ОРОЧИ НАГИ(あんこくおろちなぎ)	↓↙←↙↓↘→+AorC

対人戦基本戦法

跳びこみを中心にラッシュをかけ、超強力な連続技を狙っていくのが基本戦法。もちろん、跳びこむ際は各種ジャンプを使い分けていこう。

跳びこんだあとは、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル〝むようのおの〟とつなぎ、ヒットしていたらキャンセル弱〝あんこくおろちなぎ〟、ガードされていたら弱突進炎や弱ほのお～につなぐのが一つの手。弱突進炎は無敵技や出の早い通常技で、弱ほのお～は前転後に反撃されるので、必殺技を出さないという選択も混ぜよう。

ジャンプ強キック後、しゃがみ弱キックなどで刻んでから再び跳びこんだり、バックステップから跳びこみや突進炎などで奇襲するのも有効。

相手のガードをくずすため、跳びこみから技を出さずに着地して、しゃがみ弱キックからの連続技を狙うといった奇襲も混ぜていくべき。これすらもガードするような相手には着地でミニ乱舞だ。

突進炎後の選択肢は、遠距離立ち弱キック（無難。キャンセルなどで深めに当てた時限定）、跳びこみ（攻め）、バックステップから強突進炎や跳びこみ（奇襲）など。画面端に追いつめた時は、しゃがみ強パンチやしゃがみ弱キックからの連係でかためることもできる。ただし、投げられる危険性があるので注意。



中段であるジャンプ攻撃を出さずに着地して…



下段のしゃがみ弱キック。このへんはノーマルと同じです

かなり素早い小&中ジャンプ。簡単には見切られないぞ



モード別補足

めちゃくちゃ素早い。暴れる相手には効果ないけど



ADVでは小&中ジャンプがメイン。連続で跳びこんだり、しゃがみ弱キックや突進炎を当てたあとに跳びこんだりしてガンガン攻めていこう。

ジャンプ強キックを当てたあと、ダッシュしてしゃがみ弱キックからの連続技を狙うのもいい。ガードされた時は、しゃがみ弱パンチ後に跳びこみorダッシュor〝むようのおの〟キャンセル必殺技（基本戦法参照）などの連係が有効。

EXTではステップ→ミニ乱舞が結構強い。代表的な狙いどころは、深めの突進炎（キャンセル時など）やしゃがみ弱キックをガードさせたあと。ジャンプ強キック後もタイミングを合わせれば狙える。

連続技

●ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル〝むようのおの〟→キャンセル弱〝あんこくおろちなぎ〟

跳びこみからはこれが決めやすい。あっという間に体力ゲージ7割強を奪えるぞ。

ゲージがたまってない時は、しゃがみ弱パンチ→キャンセル〝むようのおの〟→キャンセルミニ乱舞＋αとつなごう。ダメージが大きいので、ゲージがたまってる時に狙ってもいいぞ（MAX時は不可能）。

●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル〝むようのおの〟→キャンセル〝ししをかむほのお〟→弱〝あんこくおろちなぎ〟

下段の弱攻撃から体力ゲージ7割弱を奪う強力連続技。

弱〝あんこくおろちなぎ〟は、ミニ乱舞の最後の蹴りがヒットしたのを確認したら入力を開始、ボタンを押しっぱなしにして画面が暗転したらボタンを放せばOK。ゲージがたまってない時はふっ飛ばし攻撃が安定だ。

MAX時はミニ乱舞を省かないとつながらないぞ。



暗黒大蛇薙は、この前後ぐらいに入力を開始しよう



しゃがみ弱キックがヒットすれば、満たんからここまで減らせるのだ

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	○／×	×／×
しゃがみ	○	×	○	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし	○			
空中ふっ飛ばし	×			
→A	○			



誘いや待ちもいいが草薙の歴史を味わわせたいところだ

草薙 京

攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦基本戦法

最初の1、2面はジャンプ攻撃から連続技を狙うだけで勝つことができるのだ。連続技の練習台にどうぞ。

●誘いパターン

特定の技を振って、相手に何かしらの行動をとらせるパターン。画面端で行使するといい感じだ。詳しくはキャラ別攻略を参照しよう。

●待ちパターン

基本は画面端でしゃがみガードし、相手が出してきた技をガードしたあとなどに反撃していくパターンなのだ。前転から投げを狙ってくるキャラもいるので、その辺は上手く反応して投げや連続技を決めたいぞ。また、密着近くまで近づかれた場合は、弱技で牽制して間合いを広げよう。

●空中待ちパターン

画面端で後ろジャンプを繰り返して対空、突進技を空中ガードし、着地後、投げや連続技を決めるパターン。相手が真下まで寄ってきたら弱技を使って間合いを離そう。

●草薙の歴史①：足元がお留守だぜ！　パターン

このパターンは、ジャンプ攻撃を深めに当てた（連続技を狙える打点）あと、すぐに下段である近距離立ち弱キックを出すと、この技に対して相手は立ちガードをするので食らってくれる、というのを利用した、全キャラに通じるもの。1度ダウンを奪ってから開始するといいぞ。

近距離立ち弱キックのあとキャンセルしてつなぐ技は、弱攻撃からということで普通は鬼焼きか無式しかつながらないのだが、何故かCPUは荒咬みを食らってくれるのだ。追加技もキッチリ出そう。画面中央なら荒咬み→九傷→八錆を使ってあまり間合いを離さないようにし、画面端に近いなら八錆を威力の高い七瀬に変えよう。んでもって相手の起き上がりには再びジャンプ攻撃を重ねて近距離立ち弱キックを出していこう。

●草薙の歴史②：歴史が違うんだよ！　パターン

密着で近距離立ち強パンチから連続技を決める場合は、何の技を出してもいいのだが、お勧めは強七拾五式　改なのだ。2段目をヒットさせたあとは、ダウンを奪うことのない大ジャンプ強キック（昇り）などを当てて相手の着地に技を重ねると、なぜかは知らないけど食らってくれるのだ。まさにボディががら空き状態。

つーか、歴史が違うんだよ！

安定して決めることができるのは、荒咬み→九傷→七瀬（八錆）や無式。画面端に追いこんだ時は近距離立ち強パンチ→強七拾五式　改→ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ…という組み合わせも可能。途中でダウンを奪って、草薙の歴史①に移行してもいいのだ。恐るべしパターン。



草薙の歴史②。連続技で強七拾五式　改（2段）そして…

すぐに大ジャンプ強キック（昇り）を当てる





最後は相手の着地に技を重ねよう。このように食らってくるよ

おまけ情報

●ジャンプ強攻撃→近立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式→荒咬み→九傷→荒咬み→九傷→強鬼焼き（9HIT）決まれば気絶確定なうえ、相手の体力を8割りほど持っていっちゃう連続技。

コツは…①相手の位置をラウンド開始の間合いから1〜2キャラ分後退させる。②ジャンプ攻撃から近距離立ち強パンチへは、少し（数ミリ）歩いてからつなぐのが重要。③七拾五式はボタン連打で出す。④荒咬み→九傷（少し遅めに出す）は、なるべく高い位置で当てる。⑤次の荒咬みは最速で出す。

10月30日に出るムックではもっと凄いのを載せるのだ。



究極の9HIT。今の俺にはこれが限界だ。　By草薙　京

技コマンド表

●投げ技

技	コマンド
釟鉄	→or←+C
一刹背負い投げ	→or←+D

●特殊技

技	コマンド
外式・轟斧　陽	→+B
外式・奈落落とし	ジャンプ中↓+C
八拾八式	↘+D

●必殺技

技	コマンド
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
R.E.D.KicK（七百七式・独楽屠り）	←↓↙+BorD
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+BorD
七拾五式　改	↓↘→+B・BorD・D
百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
百弐拾八式・九傷	・荒咬み動作中　↓↘→+AorC
百弐拾七式・八錆	・荒咬み→九傷動作中AorC ・荒咬み動作中　→↘↓↙←+AorC
百弐拾五式・七瀬	・荒咬み→九傷動作中BorD ・荒咬み→八錆動作中BorD
外式・砌穿ち	・荒咬み→八錆動作中AorC
百拾五式　毒咬み	↓↘→+C
四百壱式・罪詠み	毒咬み動作中　→↘↓↙←+AorC
四百弐式・罰詠み	毒咬み→罪詠み動作中　→+AorC
九百拾式・鵺摘み	↓↙←+AorC

●超必殺技

技	コマンド
秘奥義　裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
最終決戦奥義"無式"（三神技の壱）	↓↘→↓↘→+AorC

対CPU戦キャラ別攻略



対山崎。荒咬み→九傷をガードさせると…



前転を誘える。スキに草薙の歴史②か投げを決めよう

●誘いパターン対応キャラ

紅丸、アンディ、ロバート、ラルフ、チン、ちづる、社、シェルミー、山崎、暴走レオナ、オロチシェルミー、オロチ社

①誘う技、②誘える行動、③対処法の順で紹介するぞ。

紅丸、山崎…①荒咬み→九傷をガードさせる、②前転、③投げ or 連続技。

アンディ…①遠距離立ち弱キック（先端）、②前転、③投げ or 連続技。

ロバート…①ギリギリ当たらない位置で遠距離立ち強キック、②前転～龍牙、③ガードしたあと連続技。

ラルフ…①中～遠距離でしゃがみ弱キック、②跳びこみ、③強鬼焼きで迎撃。

チン…①ギリギリ当たらない間合いで遠距離立ち弱パンチ、②柳燐蓬萊（突進技）、③しゃがんで回避した↓近づいて連続技。ガードした↓連続技。

ちづる…①近～中間距離で荒咬み、②乙式 頂門の一針など、③荒咬みを勝手に食らう。そのまま荒咬みを出し続けるだけでもOK。

社、オロチ社…①遠距離立ち弱キック（先端）、②前転、③投げ or 連続技。

シェルミー…①中～遠距離で弱技を振る、②シェルミーシュート、③引きつけて強パンチから連続技。

暴走レオナ…①弱R.E.D.KicKの先端を当てる、②各種必殺技、③引きつけてから弱鬼焼き。

オロチシェルミー…①遠距離で弱技を振る。②“むげつのらいうん”（勝手に出す時もある）、③1番手前（相手側から見て）に技を出した時、その技の引き際を狙って強琴月で突っこむか、大ジャンプ攻撃から連続技を決めよう。何かしようとしてほぼ確実に食らってくれる。1番手前以外の“むげつのらいうん”はガードに徹すること。

●待ちパターン対応キャラ

大門、テリー、ジョー、リョウ、レオナ、アテナ、舞、チャン、マリー、暴走庵、オロチクリス

大門…歩いてきたところや走ってきたところにしゃがみ弱パンチを当てて荒咬みへ。前転、超受け身をしてきたらスキに連続技を決めよう。

テリー…しゃがみ強キックの先端が当たるように出そう。ダウンを奪ったら草薙の歴史①へもっていこう。

ジョー…歩いて近づいてきたところを投げるだけ。

リョウ…雷神剣を出してくることがあるのでガード後近距離立ち強パンチから連続技。

レオナ、アテナ、舞、マリー…それぞれ、Xキャリバー、フェニックスアロー、龍炎舞、ストレート・スライサーをガードしたあと反撃しよう。

チャン…近づいてきたところにしゃがみ強パンチから連続技を狙おう。

暴走庵…立ちガードをして待ち、キャンセル琴月、鬼焼き、闇払い、八稚女をガードしたあとに反撃しよう。

オロチクリス…跳びこみから技を出さずに or 前転などから“ししをかむほのお”を狙ってくるので、出がかりに投げや連続技を狙おう。

●空中待ちパターン対応キャラ

京、クラーク、ケンスウ、キング、キム、チョイ、真吾

待つ技は、京→強R.E.D.KicK。クラーク→ナパームストレッチ。ケンスウ→龍顎砕、龍連牙・天龍（地龍）。キング→トルネードキック、ダブルストライク、サプライズローズ。キム→半月斬、空砂塵。チョイ→竜巻疾風斬。真吾→強朧車、真吾キック。

●その他のパターン

ユリ、クリス、ビリー

ユリ…先端が当たるように遠距離立ち強キックを繰り返し出していこう。しゃがみ強キックを出して勝手に食らう。

クリス…1～2キャラ分まで近づいてきたら弱鬼焼きを出そう。勝手に食らうことがあるぞ。ダウンを奪ったら草薙の歴史①へ。

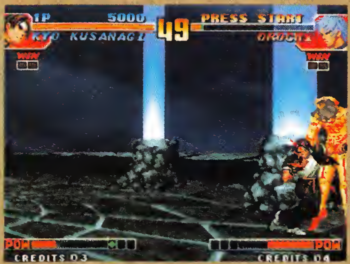
ビリー…遠距離立ち弱キックの先端を当てて跳びこむと、技のスキにジャンプ攻撃をヒットさせることが可能。普通にジャンプ攻撃から連続技を狙うだけで勝てる時もある。



この辺で鬼焼き。このあとダウンを奪えるので草薙の歴史①へ

VS オロチ

ラウンド開始直後は歩いていって投げを決めよう。投げたあとはダッシュ（1回ステップ）で近づき、相手の起き上がりに毒咬みを重ねよう。



喰らえ～↓近立ち強P↓喰らえ～…の繰り返しでここまで減らせる



「さぁ、無に還ろう」をガードしきったら、強琴月で反撃

ヒット、ガードに関わらず、すぐ近距離立ち強パンチを出してキャンセル毒咬み。以降は近距離立ち強パンチ→毒咬みを繰り返すだけでOK。途中で前転（消えるやつ）で回避されてしまった場合は、投げを決めるか、スキに近距離立ち強パンチ（毒咬みへ）。

パターンが狂ったらガードをかため、⑨番の技ガード後や③番の技の合間を縫って突進技で反撃。1度ダウンを奪ったら起き上がりに毒咬みを重ねて再びパターンへ。



二階堂紅丸
（にかいどうべにまる）

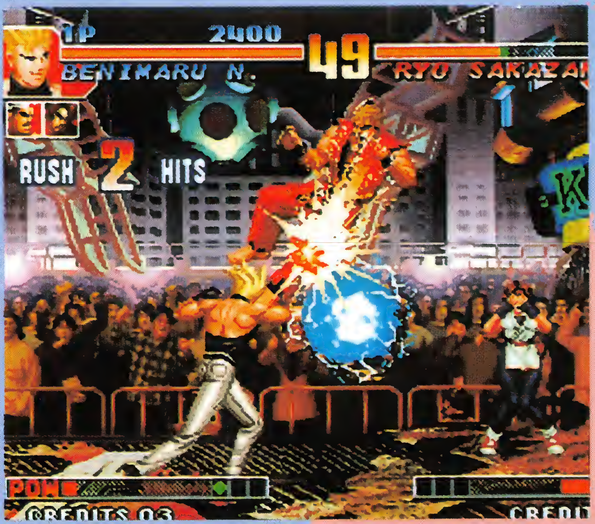
攻略／モリスケ

2つの必殺技がカギ！多種多様な戦法を駆使して闘おう

対CPU戦基本戦法

●弱雷靭拳パターン

適当に弱雷靭拳を出すと、CPUが反応して前転や跳びこんできたところにヒットするので、ひたすら適当に出し続ける簡単なパターンがコレ。特定のキャラに限っては、弱雷靭拳は3段目がヒットすればダウンさせることができるので、相手の起き上がりに弱雷靭拳を重ねて、ガードされてもお構いなしにそのまま出し続けよう。



適当に出すと跳びこみや前転をしてきたところにヒットする

起き上がりに弱雷靭拳を重ねると、なぜかガードせずに食らってくれるので、そのようなキャラには重ね続けるだけで倒すことができる。重ねるタイミングは若干遅めにして、起き上がった直後に弱雷靭拳が当たるようなタイミングがベスト。早すぎるとガードされやすいのだ。

起き上がりに重ねてガードされるキャラが相手でも、画面端へと追いこめばガリガリけずり続けることができる。



キャラによっては起き上がりに重ねるとほぼ確実にヒット

●弱反動三段蹴りパターン

弱反動三段蹴りをガードさせると特定の行動を誘えるので、それに対応していくのがこのパターン。

先端が当たる程度の間合いで出すとつぶされにくく、安全にガードさせることができる。もちろんキャラごとに誘える行動は異なるので、キャラ別攻略に目を通しておこう。

1段目の先端が当たるような間合いから出そう





キャラごとに誘える行動は異なるので覚える必要があるぞ

●フライングドリルパターン

相手に全段ヒットする高さからフライングドリルを出し続けるのがこのパターン。

フライングドリルはガードされやすく、必殺技ではないのでけずることができないのが難点だが、ひたすら出し続ければゲージがたまっていくので、たまったらパワーMAX発動をして攻撃力をアップさせよう。

フライングドリルが空中ヒットしたら弱雷光拳で追撃するのを逃さないように。



パワーMAXを発動しておけば意外と早く倒せるぞ

おまけ情報

紅丸使いのみんな、間合いがせまくて威力まで低い「エレクトリッガー」は使ってるかい？ 使えないと決めつけて封印してるんじゃないかな？ そんな君に、実戦で狙えるポイントを紹介するヨ。

ジャンプ攻撃をガードさせたあとにしゃがみ弱キックへつなぐのは基本。ここから弱真空片手駒につなげてけずり逃げしたり、もう一度跳びこむのもいいけど、ここでダッシュからエレクトリッガーを狙ってみよう。しゃがみ弱キックの硬直が解ける直前で→↘↓↙←を入力し、ダッシュしたら残りの→↘↓↙←まで入力。ムズいけど決まれば感動の嵐が吹き荒れるゾ。



決めるならMAX版でしょう。弱キックから執拗に狙うのだ

技コマンド表

●投げ技	
キャッチアンドシュート	→or←+C
フロントスープレックス	→or←+D
スピニングニードロップ	ジャンプ中↑以外+CorD
●特殊技	
ジャックナイフキック	→+B
フライングドリル	ジャンプ中↓+D
●必殺技	
雷靭拳（らいじんけん）	↓↘→+AorC
空中雷靭拳（くうちゅうらいじんけん）	ジャンプ中↓↘→+AorC
真空片手駒（しんくうかたてごま）	↓↙←+AorC
スーパー稲妻（いなずま）キック	→↓↘+BorD
居合い蹴り（いあいげり）	↓↘→+BorD
反動三段蹴り（はんどうさんだんげり）	→↘↓↙←+BorD
紅丸（べにまる）コレダー	投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC
●超必殺技	
雷光拳（らいこうけん）	↓↘→↓↘→+AorC
エレクトリッガー	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

対CPU戦キャラ別攻略

●弱雷靭拳パターン対応キャラ

リョウ、ロバート、ユリ、レオナ、ラルフ、クラーク、ちづる、シェルミー、暴走庵、暴走レオナ、オロチクリス、オロチシェルミー

　レオナは適当に弱雷靭拳を出すとヒットし、起き上がりに重ねると必殺技を出そうとしてヒットする。
　クラークは試合開始直後に弱雷靭拳を出すとヒットし、起き上がりに重ねると通常技を出そうとしてヒットする。
　暴走庵は琴月を出してくるので弱雷靭拳を食らい続ける。



見事にブチ当たってくれるので、何度も繰り返そう

　暴走庵のゲージがたまると八稚女で反撃されるが、一回だけなので体力勝ちできる。
　暴走レオナはノーマルレオナ同様、弱雷靭拳を適当に出すとヒットし、起き上がりに重ねると必殺技を出そうとしてカウンターヒットする。
　オロチクリスは弱雷靭拳を出すと、バックステップしてから〝だいようをいるほのお〟（飛び道具）を出すので、大ジャンプから連続技を狙う。
　ここで紹介しなかったキャラは適当に弱雷靭拳を出すとヒットし、起き上がりに重ねると確実にヒットするぞ。

●弱反動三段蹴りパターン対応キャラ

京、大門、クリス

　京はR.E.D.KicKや前転を誘えるので、そのスキにしゃがみ強パンチ→キャンセル強反動三段蹴り（以降安定連続技）を叩きこむべし。
　大門は弱反動三段蹴りをガードさせた直後に、もう一度弱反動三段蹴りを出してしまおう。遠距離立ち強パンチや超受け身を出してくるが、弱反動三段蹴りがヒットするぞ。
　クリスは強スライドタッチや強ハンティングエアを誘えるので、強スライドタッチには強反動三段蹴り、強ハンティングエアには安定連続技だ。

●フライングドリルパターン対応キャラ

キム、社

　キムは様々な必殺技で迎撃しようとするが、フライングドリルで勝てる場合が多い。
　社はガードがかたいので当たりにくいが、パワーMAXを発動して地道に繰り返そう。



キムは空中ヒットすることが多いので逃さず追撃しよう

●その他のパターン

紅丸、テリー、アンディ、ジョー、アテナ、ケンスウ、チン、舞、キング、チャン、チョイ、山崎、マリー、ビリー、真吾、オロチ社

　紅丸は画面端で後ろジャンプすると反応して跳びこんでくるので、強雷靭拳で迎撃して何度も繰り返す。
　テリーは待っていると跳びこみや前転をするので、どちらも安定連続技を狙うべし。
　アンディは近づいてくるまで待ち、安定連続技を狙おう。
　ジョーは遠距離立ち強キックの先端を当てるように出すと、しゃがみ強キックやスライディングを出してくる。スライディングは空振りするので、安定連続技を決めよう。
　アテナは待つとフェニックスアローを出すので、ガード後、強は安定連続技、弱はしゃがみ弱キック→キャンセル強真空片手駒。
　ケンスウは待つと龍連牙・地龍を出してくるので、ガード後に安定連続技を決める。
　チンは遠距離立ち弱キックを空振りすると弱柳燐蓬莱を誘える。ガード後安定連続技。
　舞は龍炎舞を出してくるまで待ち、ガード後安定連続技。
　キングはしゃがみ弱キックを空振りするとベノムストライクを誘えるので、大ジャンプから安定連続技を決める。
　チャンは近づいてくるまで待ち、安定連続技を狙う。



遠距離立ち強キックをコツコツ当てる。間合いに注意

　チョイは画面端で後ろジャンプ強パンチを繰り返す。
　山崎は蛇使い上段で落とされやすいが、跳びこんで連続技を狙う。弱反動三段蹴りをガードさせているとガードクラッシュになりやすくダメージを与えられる。画面端に追いこんだら弱雷靭拳でけずり。
　マリーはジャンプ強キックで跳びこみ、しゃがみ強パンチから強真空片手駒を狙おう。
　ビリーは跳びこんで安定連続技を狙う。2セットで気絶。
　真吾は画面端で後ろジャンプを繰り返していると真吾キックを出してくるので、空中ガード後安定連続技を決める。
　オロチ社は近づくまで待ち、しゃがみ強パンチを出す。ガードさせると直後に前転してくるので、そこに安定連続技。

VS オロチ

　オロチは試合開始直後に投げを狙ってこちらに歩いてくるので、接近して逆にキャッチアンドシュート（C投げ）を狙おう。紅丸コレダーを無理に狙う必要はない。ダウンさせたら起き上がりに弱雷靭拳を重ねると、ガード、もしくはヒットする。ガードされた場合はその直後に高確率で前転するので、キャッチアンドシュート、もしくは安定連続技を決めておこう。
　最初の投げを失敗して間合いを離されてしまった時は、③番の技を出してくるまで待ち、出してきたら当たらないようにダッシュで近づき、キャッチアンドシュートか安定連続技でダウンを奪おう。



弱雷靭拳をガードさせると超高確率で前転するので…



安定連続技だ。エレクトリッガーも決められるぞ

なんと跳ば落とが可能に！強地雷震で跳ばせて頭上払いで迎撃だ！



大門五郎（だいもんごろう）

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法

まず最初に連続技を紹介。基本は近距離立ち強キック↓キャンセル天地返し or 嵐の山（以下、この2つの必殺投げをコマンド投げと表記）。密着状態なら、近距離立ち強キックのあとにキャンセル頭上払いをはさむこともできる。

●遠距離立ち強攻撃パターン

遠距離立ち強攻撃の先端を当てていくパターン。相手キャラによって強パンチと強キックを使い分けよう。

自分からは近づかず、相手が近づいてきたところに当てていくのが基本。攻撃が出るまでの間に相手が近づいてくることを考慮し、ギリギリ届かないかな？ ぐらいの間合いで出してしまおう。空振りした時は連発すればOKだ。



置いておく感じで出そう。ジャンプや必殺技を叩けるぞ



画面端なら、ジャンプ攻撃をガード後も投げるチャンスだ

●待ちパターン

画面端で待ち、ジャンプ攻撃や突進系必殺技をガード後にコマンド投げを決めたり、前転してきたところにCボタン投げを決めていくパターン。相手が歩いて近づいてきたら、遠距離立ち弱キック（先端を当てること）やしゃがみ強パンチを当てて追い払おう。

●誘いパターン

弱攻撃や必殺技などで特定の技（行動）を誘い、それに反撃していくパターン。キャラによってはなかなか出してこない場合もあるが、何度か繰り返せば必ず出してくるぞ。

反撃したあとは、相手が起き上がるところに誘い技を出していこう。

●地雷震パターン

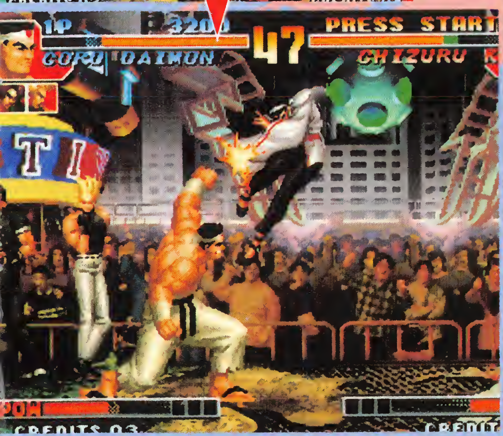
相手を一度ダウンさせたあとのパターン。相手が起き上がる少し前に強地雷震を出すと、反応して跳びこんでくるので、頭上払いで迎撃して繰り返すというものだ。

強地雷震は中間距離で。ジャンプ距離が短い相手にはやや近め、長いキャラには遠め、といった具合に微調節しよう。

頭上払いヒット後は、キャンセル雲つかみ投げやダッシュ（ステップ）からの切り株返しで追加ダメージを与えてもいい。ただし、これらはスキが大きいうえ間合いが離れるので、次の地雷震が間に合いにくくなる（特にジャンプ距離が短いキャラに対して）。ダメージは小さいが、頭上払いだけを使うのが安定だ。

フェイント（強）地雷震を相手が起き上がる前に出すと…





反応して跳びこんでくる。頭上払いで迎撃してやろう

おまけ情報



多少離れていても高速で投げにいける。しかも簡単だ

嵐の山は、↙→→、↙→＋キックで出すことができる。ダッシュから嵐の山を出したい時は、↙に入れてからダッシュしたあと↙→＋キックでOKなのだ（そんなの知ってるって？）。ダッシュする距離が長すぎるとさすがにダメだが、投げ間合いが広いこともあり、意外に遠くからでも投げることができるぞ。

この入力を使えば、しゃがみ弱パンチ、ジャンプ強キック、しゃがみ強キックなどをガードさせたあとに狙うのも簡単だし、攻撃をガードした（空振りさせた）時にも狙いやすい。相手の起き上がりに少し離れた位置からダッシュして嵐の山、という奇襲も楽。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
十字締め（近距離）	→or←＋C
つかみ叩きつけ（遠距離）	→or←＋C
送り足払い	→or←＋D
●特殊技	
玉潰し	→＋A
頭上払い	↘＋C
●必殺技	
地雷震	→↓↘＋AorC
超受け身	↓↙←＋BorD
雲つかみ投げ	←↙↓↘→＋A
切り株返し	←↙↓↘→＋C
天地返し	投げ間合いで→↘↓↙←→＋AorC
超大外刈り	投げ間合いで→↓↘＋BorD
根っこ返し	↓↘→＋BorD
裏投げ	→↘↓↙←→＋BorD
●超必殺技	
地獄極楽落とし	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
嵐の山 ☆根っこ抜き	投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→＋BorD
☆続・切り株返し	根っこ抜き中←↙↓↘→＋BorD
☆ぶっこ抜き裏投げ（ノーマル時）、続・天地返し（パワーMAX時）	続・切り株返し中→↓↘＋BorD

THE KING OF FIGHTERS '97®

対CPU戦キャラ別攻略

●遠距離立ち強攻撃パターン対応キャラ

京、アンディ、レオナ、マリー、クラーク、真吾、暴走庵、暴走レオナ

京、アンディ、真吾には強パンチ、その他のキャラには強キック。暴走庵と暴走レオナには近づいてくる気配を感じたら出すぐらいのつもりで。

レオナ（ノーマル&暴走）には画面端でパターンを実行。Xキャリバーを出した時はガードし、連続技で反撃しよう。



早めに出しておくと、勝手に突っこんで食らってくれるぞ

●待ちパターン対応キャラ

テリー、ユリ、ケンスウ、

テリーとケンスウには遠距離立ち弱キックを、ユリにはしゃがみ強パンチを使おう。ユリのジャンプ攻撃は、打点が低い時はコマンド投げを決められないので注意すること。

●誘いパターン対応キャラ

ロバート、チン、山崎、オロチシェルミー、オロチ社

キャラ…①誘いに使う技。②誘える行動。③対処法。以上の順で紹介していこう。

ロバート…①ギリギリ届かない間合いで遠距離立ち強パンチ。②前転→龍牙。③ガードしたあと連続技。

チン…①ギリギリ届かない間合いで遠距離立ち弱パンチ。②柳燐蓬莱。③しゃがみガード後に連続技 or 天地返し。

山崎…①密着より少し離れて起き上がりに玉潰しをガードさせる。②前転。③連続技 or 天地返し。最初は、山崎が開始直後より少し近い間合いにきたら弱超受け身→天地返し。決まるまでこれを狙おう。





蛇使いを出してくる間合いになったらとりあえず弱超受け身。たまにジャンプ強キックを食らうが、そのあと天地返しを決められるぞ

オロチシェルミー…①適当に弱攻撃。②“むげつのらいうん”連発。③相手に近い位置に出して空振りした時のみ、消える直前ぐらいに弱地雷震。

オロチ社…①空中ふっ飛ばし攻撃（ガード）→着地と同時に根っこ返し。②“おどるだいち”。③↑入れっぱなしで垂直ジャンプして、降りで強キック→着地コマンド投げ。

●地雷震パターン対応キャラ

リョウ、ちづる、シェルミー、舞

リョウは、開始直後ぐらいの間合いでしゃがみ弱パンチを出して跳びこみを誘い、頭上払いで迎撃して転ばせてパターンに持っていこう。

ちづるに対してはいきなりパターンを実行して大丈夫。

シェルミーは、ギリギリ届かない間合いでしゃがみ強キックを空振りすると、前転してくることがある。投げ技や連続技を決めてパターンに。

舞は待ちパターンで転ばせる。龍炎舞ガード後は少し前進して天地返し。強地雷震に反応してムササビの舞を出すので、ガード後天地返しだ。

●その他のパターン

紅丸、大門、ジョー、ラルフ、アテナ、キング、キム、チャン、チョイ、社、クリス、ビリー、オロチクリス

紅丸とクリスにはしゃがんで待ち、近づいてきたら（間隔1キャラ分程度）頭上払い。空中ヒットしたら、紅丸には地雷震パターンに移行、クリスには切り株返しで追撃。

大門には中間～遠距離からの弱地雷震が有効。間合いが近い時は遠距離立ち弱キックをキャンセルして出そう。

ジョーにはしゃがみガードして待ち、近づいてきたところにコマンド投げを決める。

ラルフ&チョイは、画面端で後ろジャンプ強キックを繰り返すだけで倒せるぞ。

アテナは開始直後よりやや近い間合いでしゃがみガード待ち。跳びこみを雲つかみ投げ（↙→+AでOK）で迎撃。

キングには画面端で後ろジャンプを繰り返し、トルネードキックやサプライズローズを空中ガード後に連続技。後者はガード後すぐに技を出さないと間に合わないので注意。

キムとチャンには、近づいてきたところにしゃがみ強パンチを当てていく。跳びこみはガードしよう。キムには画面端までさがり、半月斬ガード後にもしゃがみ強パンチ。

社には、技を出さずに前ジャンプして着地と同時にコマンド投げを狙うと決まりやすい。

ビリーには、遠距離立ち弱キックの先端を当てたあと、すぐに大ジャンプで跳びこんで連続技を狙おう。

オロチクリスは待っていると前転やただのジャンプをしてくる。そこに連続技だ。



小ジャンプや必殺技を先読みで迎撃する形になる

VS オロチ

まず、開始直後にズンズン前進して天地返しか十字締めを決める。あとは地雷震パターンがバッチリ通用するぞ。パターンがくずれた時はガードして待つ。⑨番の技（画面全体攻撃）をガードしたらすぐに弱地雷震を出して反撃し（遠い時はダッシュ or ステップして）、パターンに持ちこもう。弱地雷震は、③番の技（雷の柱）連発の合間を狙って出しても決まりやすい。

中間距離では、相手が技を空振りしたら強地雷震を出してパターンへの移行を狙おう。

①番の技（飛び道具）連発は、エキストラなら攻撃避けでかわすといい。アドヴァンストはガードするのが無難だ。



オロチがジャンプするのは珍しいが、大門は簡単に誘える



“無に還ろう”は、ガード後に弱地雷震で反撃できるぞ



狙いはパワーチャージ 決まれば勝ったも同然!!

テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦基本戦法

ー、2面はガードが甘いので、ジャンプ攻撃から連続技を狙って倒していこう。つーか、パターンがきかない場合もあるのでそうしてね。

●待ちパターン

画面端でしゃがみガードをして待つ。相手が出してきた技をガードしたあとに連続技などで反撃したり、ダッシュや前転してきたところに攻撃するパターン。

●空中待ちパターン

画面端で後ろジャンプを繰り返し、相手の出す突進、対空技を空中ガードをしたあと、着地と同時に投げや連続技を決めるパターン。

相手が真下まで近づいてしまった場合は弱技などで間合いを離そう。

●誘いパターン

特定の技を出し、相手に何かしらの行動をとらせて、それに応じて対処していくもの。

●バーンナックルパターン

相手に対して弱バーンナックルの先端を当てる（重要）ように出していくもの。弱バーンナックルを前転回避する相手が多いので、投げか連続技を決めにいくパターン。

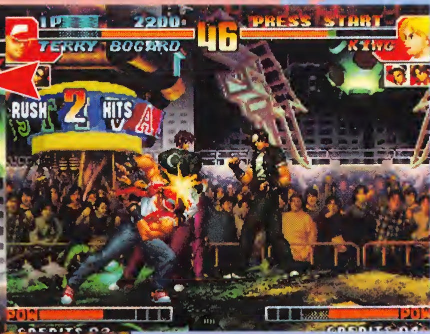
キャラによっては強バーンナックルを使う場合もあるので注意。キャラ別攻略の方を参照しよう。

●パワーチャージパターン

ん～恐ろしや～。なんとーパワーチャージ（以下：チャージ）が決まれば全キャラに勝ててしまうパターンがこれなのだ。あ～恐ろしい。

反撃や連続技を決める機会があれば、チャージにつなぐことを考えよう。

詳しく説明すると、CPUは空中にいる時にダウンをしない攻撃を受けると、こちらが着地時に攻撃を重ねてもガードしないのだ。よってチャージ後の追い打ちに大ジャンプ強キック（昇り）を決めて、着地点にしゃがみ強パンチなどを重ね、キャンセルでチャージ（この時は➡＋Bで出るぞ）を出しておけば、チャージ→大ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセルチャージ…といった組み合わせを繰り返すことが可能なのだ。ホント恐ろしい。



連続技などでパワーチャージをヒットさせたあとは…



すぐに大ジャンプから強キック（昇り）をヒットさせる



着地点に技（しゃがみ強パンチ）を重ねれば食らうので、再度チャージへ

おまけ情報



画面端でパワーチャージ。死も確定か!?　怖ぇ～

A級を紹介しちゃうぞー！普通パワーチャージ後の追い打ちに使うのは、バーンナックルやパワーゲイザーだよね。でも再度パワーチャージを決める方法があったのだ。

やり方は簡単。パワーチャージを決めて浮かせたあと、弱攻撃（立ちorしゃがみ弱パンチがやりやすい）に空振りキャンセルをかけて再度パワーチャージ（弱が簡単）を出すだけ。画面中央だとだんだん距離が離れるので、途中を大ジャンプ強キック（昇り）や、弱バーンナックル、キャンセルライジングタックルに切り替えよう。画面端なら…あひ。

対戦ではひかえよう。

技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	➡or⬅＋C
バスタースルー	➡or⬅＋D
●特殊技	
バックナックル	➡＋A
ライジングアッパー	↘＋C
●必殺技	
バーンナックル	⬇↙⬅＋AorC
パワーウェイブ	⬇↘➡＋AorC
クラックシュート	⬇↙⬅＋BorD
ライジングタックル	➡⬇↘＋AorC
パワーダンク	➡⬇↘＋BorD
パワーチャージ	⬅↙⬇↘➡＋BorD
●超必殺技	
パワーゲイザー	⬇↙⬅↙➡＋AorC
ハイアングルゲイザー	⬇↘➡⬇↘➡BorD

対CPU戦キャラ別攻略



しゃがみ強パンチなどで反撃してパワーチャージへ



毒咬みなどの突進技をガードしたら…

●待ちパターン対応キャラ

京、大門、リョウ、レオナ、アテナ、舞、チャン、オロチクリス

京…琴月 陽、毒咬みをガードしたあと、しゃがみ強パンチから連続技を狙う。

大門…近づいてきたところにしゃがみ強パンチ→キャンセルチャージ。ガードされても前転をしてくることがあるので、そのスキに連続技。

リョウ…雷神剥ガード後に近距離立ち強攻撃から連続技。

レオナ…Xキャリバーをガードしたあとに連続技。

アテナ…フェニックスアローガード後に連続技。フェニックスアローが強の場合はダイレクトに弱チャージ。

舞…龍炎舞ガード後、ダイレクトに弱チャージを決める。

チャン…近寄ってきたところにしゃがみ強パンチから連続技を狙う。

オロチクリス…ジャンプから技を出さずに着地して〝しかをかむほのお〟を狙ってくるので、投げか連続技。連続技を狙う場合、通常技はやや遅めに出すといい。

●空中待ちパターン対応キャラ

京、クラーク、ケンスウ、キム、チョイ、真吾

それぞれ待つ技は、京は強R.E.D.KicK。クラークはナパームストレッチ。ケンスウは龍顎砕、龍連牙・天龍、地龍。キムは半月斬、空砂塵。チョイは竜巻疾風斬。

●誘いパターン対応キャラ

テリー、ロバート、ユリ、ラルフ、チン、社、シェルミー、クリス、暴走レオナ、オロチシェルミー、オロチ社

①誘う技。②誘える行動。③対処法の順に紹介するぞ。

テリー…①近い位置で弱クラックシュートをガードさせる（メリこませる）。②パワーダンク or ライジングタックル。③連続技。その後弱クラックシュート→②へ戻る。

ロバート…①相手との間合いを少し開けて遠距離立ち強パンチ。②前転→龍牙。③ガードしたあと連続技。

ユリ…①弱バーンナックル（先端）。②前転 or びんた。③前転はスキに連続技。びんたはガード後に連続技。

ラルフ…①中～遠間距離でしゃがみ弱キック。②跳びこみ。③強ライジングタックル。

チン…①ギリギリ当たらない間合いで立ち弱パンチ。②柳燐蓬莱（突進技）。③しゃがんで回避した→近づいて連続技。ガードした→連続技。

社、オロチ社…①先端が当たるように遠距離立ち弱キック。②たまに前転。③投げ。

シェルミー…①中～遠距離から弱技。②シェルミーシュート。③引きつけてしゃがみ強パンチから連続技。

クリス…①中～遠距離で遠距離立ち強パンチ or バックナックルをガードさせる。②強スライドタッチ（空振り）。③ダイレクトにチャージ。

暴走レオナ…①弱バーンナックル（やや相手にメリこむ感じ）。②必殺技。③強ライジングタックル。

オロチシェルミー…①遠間で弱技。②〝むげつのらいうん〟（勝手に出す時もある）。③一番前（相手側）に技を出した時、その技の引き際を狙って突進技で突っこむ（読んで少し前進しておくといいかも）か、大ジャンプ攻撃から連続技。何かしようとしてほぼ確実に食らってくれる。遠くで発生する〝むげつのらいうん〟はガードに徹する。

●バーンナックルパターン対応キャラ

紅丸、ジョー、ちづる、キング、シェルミー、山崎、マリー、暴走庵

ちづる、シェルミー…画面端と端まで引き離して強バーンナックルを出すだけで勝てる。その後間合いを離し、相手が起き上がったら再び出す。

暴走庵…画面端で立ちガードしっぱなしで、キャンセル闇払い、鬼焼きなどを待って、しゃがみ強パンチから連続技を狙ってもいい。



端と端まで間合いを離し、強バーンナックルを打つだけでOK楽勝！

●その他のパターン

アンディ、ビリー

アンディ…遠距離立ち弱キックの先端をペチペチ当てるだけ。

ビリー…遠距離立ち弱キックの先端を当ててからすぐに跳びこむと、ヒットしやすいぞ。

ビリーには、遠距離立ち弱キックの先端を当てる。すると…



地上技を出すことが多いので、すぐに跳んで連続技を狙おう



VS オロチ

ラウンド開始直後に前進して投げを決めよう。結構楽に決めることができるぞ。その後、相手の起き上がりに弱バーンナックルを重ねよう。すると、前転（消えるやつ）で後ろにまわろうとするので、前転の最中を投げるか、終わり際に連続技を決めよう。投げの場合は弱バーンナックルから繰り返し、連続技の場合は「パワーチャージパターン」に持っていこう。

途中でパターンが狂ってしまった場合は、落ち着いて⑨番の技（無に還ろう）をガードしたあとや③番の技の合間を縫って強バーンナックルを決めてパターンに戻ろう。



投げてしまおう。スキに連続技を狙うのもいい



弱バーンナックルで前転（消えるやつ）を誘って…



アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

兄弟そろって一発屋！狙いは撃壁背水掌だ!!



斬影拳。CPU戦ではかなり有効になる技だ

対CPU戦基本戦法

1、2面は跳びこみからの連続技のみで勝てるので、パターンを使う必要はないぞ。

●斬影拳パターン

斬影拳を当てて、硬直が解けたと同時に通常技を出し、再びキャンセルして斬影拳を出していくもの。要は斬影拳→通常技→斬影拳→通常技…と繰り返すパターン。いずれ相手は通常技を食らってくれる。相手との位置が近ければ斬影拳が撃壁背水掌に代わってくれるので、そういった場合は撃壁背水掌パターンへ持っていこう。パターンで使う斬影拳は強を使用。通常技はしゃがみ弱キックだが、その他の技を使う場合もある。

パターンへ持っていく方法は、ラウンド開始直後にいきなり斬影拳で突っこんでいくのが基本だが、1度ダウンを奪ってから起き上がりに斬影拳を重ねていく方法もある。その辺はキャラ別攻略を参照。

●飛翔拳パターン

近づいてきた相手に飛翔拳の先端が当たるように出していくパターン。

●待ちパターン

基本は画面端でしゃがみガード。相手が出してきた技をガードしたあとに反撃したり、ダッシュや前転してきたところに攻撃を加えるパターン。跳びこんできたところを弱昇龍弾で迎撃するってのもある。

●空中待ちパターン

画面端で後ろジャンプをし、突進技や対空技を空中ガードしたら、着地後投げや連続技を決めていくパターン。相手が真下まできてしまった場合は弱技などを使って間合いを離そう。また、ジャンプ強キックなど必殺技以外のものを空中ガードした時は、連続技ではなく投げを決めよう。

●誘いパターン

特定の技を出して相手に何かしらさせるパターン。詳しくはキャラ別を参照しよう。

●撃壁背水掌パターン

何と全キャラに通じてしまうパターンがコレ。とりあえず連続技や反撃で撃壁背水掌を決めることが条件。決めたあとはすぐに大ジャンプ強攻撃（昇り）をヒットさせ、相手の着地にしゃがみ強パンチやしゃがみ弱キックを重ねる。なぜかは知らんけど食らってくれるのだ。よって再び撃壁背水掌を出していけばOK。ん〜恐ろしや。

対CPU戦では、前転〜投げやダッシュ投げなどに注意。



このように撃壁背水掌を決めたら…



大ジャンプ攻撃で追い打ちをしよう。そして…



キャンセルのかかる技を重ねよう。また撃壁背水掌へ

技コマンド表

●投げ技	
剛臨・改	→or←+C
抱え込み投げ	→or←+D
●特殊技	
上顎	→+B
●必殺技	
斬影拳	↙→+AorC
我弾幸 斬影拳ヒット中	↓↘→+AorC
飛翔拳	↓↙←+AorC
昇龍弾	→↓↘+AorC
空破弾	←↙↓↘→+BorD
撃壁背水掌 投げ間合いで	←↙↓↘→+AorC
幻影不知火	ジャンプ中↓↘→+BorD
幻影不知火　下顎	幻影不知火着地中AorC
幻影不知火　上顎	幻影不知火着地中BorD
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD
飛翔流星拳	↓↘→↓↘→+AorC

おまけ情報

画面端で撃壁背水掌を決めた時の追い打ちは、超裂破弾や幻影不知火　上顎→弱昇龍弾などがある。でも俺が最近凝ってるのは、早めに近立ち強パンチを当てて、遅めキャンセル上顎（→+B）かな。遅めキャンセルによって上顎が中段になるため、しゃがみガードをしている相手にヒットさせることができるよね。

でも問題はここから。なんと上顎がヒットしたあと、弱技につなぐことができるのだ。しかも再度撃壁背水掌へつなぐことのできる間合い（遠くても弱斬影拳がヒット）だぞ。ん〜美味しい。でも立ちガードで安定なんだよねコレって。もう止めるか…。



このあと遅めキャンセルで上顎を出すと中段になる

対CPU戦キャラ別攻略

●斬影拳パターン対応キャラ

京、リョウ、ユリ、レオナ、チャン、クリス、ビリー、暴走レオナ

ユリ、暴走レオナに対しては、使う通常技をしゃがみ強パンチに代えるといい。

ビリーに対しては、近づいてきたところにしゃがみ強キックを出してダウンを奪うか、ガードキャンセルC＋Dを使ってダウンを奪ってから開始するといい。ジャンプ攻撃から連続技を狙うだけでもOK。

●飛翔拳パターン対応キャラ

紅丸、ちづる

紅丸には近寄ってきたところに弱飛翔拳。ガードされた場合は、その後前転してくることがあるのでスキに投げや連続技を決めよう。

ちづるには弱、強関係なし。ダウンを奪ったあと、起き上がりに飛翔拳を重ねると、勝手に食らってくれるぞ。



とにかく飛翔拳をブチ当てよう

●待ちパターン対応キャラ

大門、テリー、ジョー、アテナ、舞、山崎、マリー、オロチクリス

大門には裏投げやダッシュしてきたところにしゃがみ強パンチを決めたり、前転などの硬直に連続技を決めよう。

テリーはよく跳んでくるので、弱昇龍弾で迎撃。

ジョーには歩いてきたところにダイレクトで撃壁背水掌を決めよう。

アテナ、舞、マリーはそれぞれフェニックスアロー、龍炎舞、ストレートスライサーを出してくるので、ガードしたあとに反撃。フェニックスアローの弱をガードしたあとは連続技を決め、強をガードしたあとはダイレクトで斬影拳を出そう。

山崎はダッシュしてくることがよくあるので、そこにしゃがみ強パンチから連続技。

オロチクリスは、跳びこみから技を出さずに〃ししをかむほのお〃を狙ってくるが、相手の着地と同時にしゃがみ強パンチを出せば大丈夫。そのまま撃壁背水掌へ。

●空中待ちパターン

クラーク、ケンスウ、キング、キム、チョイ、真吾

待つ技を紹介。

クラークはナパームストレッチ、ケンスウは龍連牙・天龍（地龍）、龍顎砕、キングはトルネードキック、ダブルストライク、キムは空砂塵、半月斬、チョイは竜巻疾風斬、真吾は強朧車。



このように空中ガードをしたあとは、連続技を決めよう

●誘いパターン

ロバート、ラルフ、チン、シェルミー、社、暴走庵、オロチシェルミー、オロチ社

①誘う技、②誘える行動、③対処法、以上の順で紹介。

ロバート…①ギリギリ当たらない位置で遠距離立ち弱キック、②たまに前転～龍牙、③ガード後連続技。

ラルフ…①中間距離でしゃがみ弱キック、②跳びこみ、③弱昇龍弾で迎撃。

チン…①ギリギリ当たらない位置で立ち弱攻撃、②柳燐蓬莱（突進技）、③しゃがんで回避した↓近づいて連続技。ガードした↓連続技。

シェルミー…①遠距離で弱技、②シェルミーシュート、③引きつけてしゃがみ強パンチから連続技。

社&オロチ社…①遠距離立ち強パンチの先端を当てるようにする、②前転、③投げ(剛臨・改)。

暴走庵…①弱飛翔拳の先端をガードさせる、②闇払い、③大ジャンプから連続技。



弱飛翔拳の先端をガードさせると…



闇払いを誘える。すぐにジャンプして連続技を狙おう

オロチシェルミー…①遠い間合いでしゃがみ弱パンチ、②〃むげつのらいうん〃（勝手に出す時もある）、③一番手前（相手側）に技を出した時、その技の引き際を狙って斬影拳で突っこむか、大ジャンプ攻撃から連続技。何かしようとしてほぼ確実に食らってくれる。遠くで発生する〃むげつのらいうん〃はしっかりとガードをして待つこと。

●その他のパターン

アンディ

アンディには先端が当たるように遠距離立ち強パンチを出しているだけで勝てる。

VS オロチ

ラウンド開始直後に前進して投げを決めよう。そうしたら相手の起き上がりに斬影拳を重ねよう（これは雑でいいっす）。

すると、前転（消えるやつ）で後ろにまわろうとするので、前転中を投げるか終わり際に連続技を決めよう。後者の場合は、撃壁背水掌パターンに持っていこう。パターンが狂ってしまった場合は、落ち着いて、⑨番の技（無に還ろう）をガードしたあとや③番の技の合間をぬって強残影拳を決めてパターンに戻ろう。

また、ラウンド開始直後に画面端までさがり、近づいてきたところにD投げを決め、起き上がりに弱昇龍弾を重ね、あとは一生弱昇龍弾を出し続けているだけでもOK。



開幕は後退して、オロチが前進してきたところを投げちゃおう（D）



あとは弱昇龍弾を一生繰り返すだけ。こんなにはずれちった！



CPUもハリケーンでOK! でもちょっとした工夫は必要だぞ

ジョー・ヒガシ

攻略／DSP - たろりん

対CPU戦基本戦法

●ハリケーンアッパーパターン

ハリケーンアッパーをひたすら出し続けるパターン。いきなりハリケーンアッパーを出してもよいが、ただハリケーンアッパーを出すだけでは返されてしまうキャラも存在する。そういう相手には、近づいてくるのを待って、しゃがみ強パンチキャンセルハリケーンアッパーを当ててからパターンに持ちこむとうまくいく。この辺りはキャラ別攻略を参考に。

しゃがみ強パンチ→キャンセルハリケーンアッパーに対応するキャラは、ハリケーンアッパーを前転で抜けてくることがある。しかし、しゃがみ強パンチの先端を当てていれば、前転されても投げ間合いまで近寄られることはないので、再びしゃがみ強パンチ→キャンセルハリケーンアッパーで追い払うことができる。

相手がハリケーンアッパーを空中で食らってダウンしたら、起き上がりに遅めにハリケーンアッパーを重ねよう。ジャンプしようとして食らい、再びダウンすることが多い。以下繰り返しだ。

特に相手を画面端に追いこむとヒット率が高い。



ハリケーンアッパーでゴリ押し。今回も頼れる技だぜ！



起き上がりに重ねると、ジャンプして食らう。オラァ！



しゃがみ強パンチキャンセルで出すとやりやすいぞー

●スラッシュキックパターン

弱スラッシュキックをガードさせ、その後のCPUの行動に対応した返し技を出していくというもの。

これもハリケーンアッパーパターンと同じく、いきなりスラッシュキックが入るキャラと、しゃがみ強パンチキャンセルから入るキャラがいる。その辺は、キャラ別攻略の方でくわしく解説しよう。

●待ちパターン

ガードをかためてCPUの技を待ち、そのスキに反撃をしていくというもの。

返し技は、間合いが近ければ近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセルスラッシュキックがいいのだが、CPUの技をガードしたあとは間合いが遠い場合がほとんど。そんな時はダイレクトに弱スラッシュキックや爆烈ハリケーンタイガーカカトを決めていこう。



スキのある技をガードして、バッチリ反撃してやろうぜ！

おまけ情報

黄金のカカト→爆烈ハリケーンタイガーカカトが連続技になるのは以前お伝えした通り。実はこの他に、画面端なら黄金のカカトから近距離立ち強パンチがつながることが判明。

これにより、チャン限定だが近距離立ち強パンチ→キャンセル黄金のカカト→近距離立ち強パンチ…というA級連続技が可能。他のキャラにも、画面端、さらに相手が地上にいる時に黄金のカカトが当たったら、近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセル強スラッシュキック（爆烈ハリケーンタイガーカカト）といった連続技ができる。



強パンチのタイミングがムズいが、必ずマスターしろよ！

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ひざ地獄(じごく)	→or←+C
レッグスルー	→or←+D
●特殊技	
ローキック	→+B
スライディング	↘+B
●必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
爆烈拳(ばくれつけん)	AorCボタン連打
爆烈(ばくれつ)フィニッシュ	爆烈拳中↓↘→+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
黄金(おうごん)のカカト	↓↙←+BorD
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
爆烈(ばくれつ)ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+AorC

対CPU戦キャラ別攻略

●ハリケーンアッパーパターン対応キャラ

京、紅丸、テリー、アンディ、リョウ、ロバート、ユリ、ラルフ、クラーク、ケンスウ、チン、ちづる、キング、チョイ、社、シェルミー、マリー、ビリー、真吾、オロチ社

いきなりハリケーンアッパーを出していいのは、チン、ラルフ、クラーク、アンディ、京、ちづる。このうち、チンは反応して柳燐蓬莱を出してくるので、ガード後連続技を決めることができる。京とちづるには、できるだけ遠くでハリケーンアッパーを出すように。

他のキャラには、近づいてきたところにしゃがみ強パンチを出してガードさせ、キャンセルハリケーンアッパーを出していく。万一跳び越えられてしまったら、ジャンプ攻撃をガードしたあとにしゃがみ強パンチ→キャンセルハリケーンアッパーを出そう。

キングがダブルストライクを出してきたら、すぐに跳びこんで連続技を決めよう。



2発目を撃ってる間に跳びこんじまえば楽勝ってもんよ！

●スラッシュキックパターン対応キャラ

レオナ、アテナ、チャン、山崎、暴走レオナ

アテナ、チャンは近づいてきたところにしゃがみ強パンチ→キャンセル弱スラッシュキック。アテナは待ちで闘っても楽に勝てる。強フェニックスアローをガードしてスラッシュキックを決めるのだ。

レオナ、暴走レオナは中間距離からスラッシュキックを出し、ガードさせる。その後様子を見ると、Xキャリバーやボルテックランチャーを出してくることがあるので、反撃をバッチリ決めよう。グランドセイバーの時は、ガードしたあとしゃがみ強パンチ→キャンセル弱スラッシュキックを出していく。

山崎もスラッシュキック後様子を見る。立ち強キックや前転をしたら、そのスキにしゃがみ強パンチ→キャンセルスラッシュキックだ。



蹴り足の鋭いスラッシュキックをガードさせると…



こんな感じで技を誘えるぜ。反撃確定だぜオラオラァ！

●待ちパターン対応キャラ

大門、舞

大門はよく裏投げや前転を出してくるので、そこに連続技を決める。舞は龍炎舞をガードしてスラッシュキック。

●その他のパターン

ジョー、キム、クリス、暴走庵、オロチクリス、オロチシェルミー

ジョーとキムに対しては、近づいてきたところに遠距離立ち強キックを出すだけ。空振りしないように注意しよう。



オレの蹴りのリーチの長さに相手はタジタジってもんよ

クリスに対しては垂直ジャンプ強キック。頂点より少し手前で出すといい。クリスがシューティングダンサー・スラストで下を通りすぎたら連続技だ。

暴走庵は画面端で待ち、近づいてきたら遠距離立ち強パンチ。また、前転してきたら必ず強の鬼焼きを出すので、ガードして連続技。

オロチクリスには画面端で後ろジャンプし、頂点付近で強キックを出す。

オロチシェルミーはしゃがみ弱パンチで〝むげつのらいうん〟を誘う。すると2回目の〝むげつのらいうん〟をシェルミーの目の前に出すことが多い。その弾が消える寸前に強スラッシュキックで突っこもう。



対空必殺技を出してきても、上からつぶせるんだぜ！ 空中ふっ飛ばしは空中ガードがいい

VS オロチ

まず、中間距離からスラッシュキックを出す。これをなぜかよく食らってくれる。

ガードされたら、そのまま様子を見ているとオロチはよく前転をしてくる。そこを投げてしまおう。あるいは近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセル強スラッシュキックの連続技を決めてもいいぞ。

オロチが暴れ出したら、とりあえず様子を見よう。①番の技はガードしてガマン。⑦番の技を連発しはじめたら、合間を見て強スラッシュキックを出せば食らってくれるぞ。⑨番の技はガードしてスラッシュキックで反撃、⑩番の技は跳びこめばOK。



スラッシュキック！ 勝手にブチ当たることも多いぜ



オロチが前転したら、そのスキに投げを決めろ。以上！

雷神剛の使い方が重要 画面端極限流連舞拳も狙っていこう!



リョウ・サカザキ

攻略/DSP-たろりん

対CPU戦基本戦法

●猛虎 雷神剛でゴリゴリパターン

その名の通り、猛虎 雷神剛でゴリ押しするパターン。といっても、すべてのキャラに対して、ただ出し続けるだけで勝てるわけではない。猛虎 雷神剛を一度ガードさせたあと様子を見る必要があるキャラも多い。

様子を見るキャラの場合、前転や必殺技を出してくることがほとんど。そのスキに近距離立ち強パンチ→キャンセル極限流連舞拳を決めれば大ダメージ。相手を画面端近くまで追いこんでいれば、極限流連舞拳ループパターンに持ちこんで一気に相手を倒してしまうことができるぞ。

また、相手キャラによって、猛虎 雷神剛の強弱を使い分ける必要がある。ほとんどのキャラには弱でいいのだが、強猛虎 雷神剛のスキの大きさが逆に利点となる場合があるためだ。これについてはキャラ別攻略の方で解説しているので、そちらを見て欲しい。



強力な突進技、猛虎 雷神剛で相手をねじ伏せてやろう



猛虎 雷神剛のあと前転してくるような相手には…



前転のスキに近距離立ち強パンチから連続技をブチこめ!

●待ちパターン

画面端までさがってガードを固めて待ち、CPUの技のスキに反撃していくパターン。

●極限流連舞拳ループパターン

このパターンは、独自の攻略パターンではなく、他のパターンから派生させて使う。

他のパターンで闘っている間に、相手を画面端近くまで追いつめた状態で極限流連舞拳を決めることができたら、大ジャンプ強キックで追い打ちをする。これで相手を画面端に持っていき、相手の着地際に近距離立ち強パンチを置いておこう。すると、CPUはこの技を極めて高い確率で食らってくれる。キャンセル極限流連舞拳も決まるので…。あとは繰り返しでOK。

画面端以外だと、前に歩かないと相手の着地際に密着できず、極限流連舞拳が出せないことに注意。



極限流連舞拳のあと、大ジャンプ強キックで追い打ちし…



着地に近距離立ち強パンチ。あとは繰り返すのみ!

技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	→or←+C
巴投げ	→or←+D
●特殊技	
氷柱割り	→+A
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
虎咆	・→↓↘+AorC ・猛虎 雷神剛ヒット中 →↓↘+AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
極限流連舞拳	投げ間合いで ←↙↓↘→+AorC
猛虎 雷神剛	↓↙←+AorC
猛虎 雷神刹	↓↘→+BorD
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+AorC

おまけ情報

前号で紹介した天地覇煌拳がらみの連続技の補足をしようと思う。

パワーMAX状態でジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル天地覇煌拳を決めて相手を気絶させたら、そのあとしゃがみ強パンチ→キャンセル龍虎乱舞だけで相手は昇天してしまう。MAX版龍虎乱舞の威力はあなどれない。アドヴァンストでゲージストックを3つためたら、これを狙ってもいいだろう。

ちなみに、天地覇煌拳は出が早いので、色々な技に対する反撃として使える。同キャラ対戦なら猛虎 雷神剛や遠距離立ち強パンチをガードしたあとに狙えるぞ。



MAX版龍虎乱舞は、このあとメリっと減るぞ

対CPU戦キャラ別攻略

●猛虎 雷神剛でゴリゴリパターン対応キャラ

京、紅丸、チン、レオナ、ラルフ、クラーク、テリー、アンディ、ジョー、ちづる、キング、キム、チョイ、クリス、マリー、山崎、リョウ、ユリ、真吾、暴走レオナ

強猛虎 雷神剛を使うのは、クラーク、チョイ、山崎。他のキャラには弱猛虎 雷神剛を使っていく。

紅丸、テリー、ジョーに対しては、しゃがみ強パンチをガードさせ、キャンセルで猛虎 雷神剛を出す。テリーには猛虎 雷神剛のあと猛虎 雷神刹を出すと、パワーウェイブを出したテリーにヒットする。

ちづる、キングには猛虎 雷神剛のあと少し待ってから次の猛虎 雷神剛を出すこと。

ラルフには、数回猛虎 雷神剛を繰り返したら、一度後ろジャンプや後転で間合いを離す。以降くり返し。

以下は猛虎 雷神剛をガードさせたあと様子を見るキャラ。

山崎は遠距離立ち強キックを出してきたらそのスキにしゃがみ強パンチ→キャンセル強猛虎 雷神剛。

チョイには竜巻疾風斬のスキに反撃。

キム、真吾、アンディも必殺技を出してくることが多い。ガード後、連続技で反撃だ。

レオナ、暴走レオナは、Xキャリバーを出してきたら立ちガードして連続技、強ボルテックランチャーにはしゃがみ弱パンチ→キャンセル極限流連舞拳。

紅丸、ユリ、リョウは、前転をしてくることがある。そのスキに連続技が入る。

チンは、瓢箪撃を出す場合が多い。そこにジャンプからの連続技を決めてもいい。



しゃがみ強パンチから入ると逃げられにくくていい感じ



猛虎 雷神刹の無敵時間でパワーウェイブもこの通り

●待ちパターン対応キャラ

アテナ、ケンスウ、大門、舞、暴走庵、オロチクリス

アテナには画面端で強フェニックスアローをガードしたあとに、歩いて連続技。

ケンスウには前転してきたところや、龍連牙・地爬のガード後にしゃがみ強パンチ→キャンセル極限流連舞拳。

大門は待っていると前転や超受け身を出してくる。そのスキに反撃しよう。

舞には龍炎舞ガード後にしゃがみ強パンチから連続技。挑発後にも連続技を決めよう。

オロチクリスは画面端で待ち、地上から近づいてきたら投げる。ジャンプしたら技を出さずに着地することが多いので、着地のタイミングに合わせて近距離立ち強パンチ→キャンセル極限流連舞拳。

●その他のパターン

チャン、社、オロチ社、シェルミー、ビリー、ロバート、オロチシェルミー



勝手に強パンチを食らう。キャンセル超必殺技もOK

チャンは近づいてきたところにしゃがみ強パンチを出すと必ず食らうので、キャンセル強飛燕疾風脚を決める。

社、オロチ社は、近づいてきたらしゃがみ強パンチを出す。すると、空振り・ヒットに関わらず前転してくることが多い。そこに続けてしゃがみ強パンチ。

シェルミーには遠距離立ち弱キックで牽制し、シェルミーシュートを出してきたら、しゃがみ強パンチで止める。

ビリーにはジャンプ攻撃からの連続技で勝てる。

ロバートは遠距離立ち強キックを出すと前転から強龍牙を出すことがあるので、スキに連続技を決める。

オロチシェルミーは遠距離立ち弱キックなどで"むげつのらいうん"を誘う。シェルミーが目の前に弾を出したら、その弾が消える瞬間に強飛燕疾風脚で突っこむべし。



しゃがみ強パンチにつられて前転してくることが多い

VS オロチ

オロチがずんずん歩いてきたら、弱猛虎 雷神剛を出してガードさせる。すると、そのあと⑦番の技→②番の技を出してくることが多い。②番の技のスキに強飛燕疾風脚や龍虎乱舞を決めよう。早めに出すのがポイントだ。

近づいてこない時は待つ。①番の技は、オロチのゲージがない場合、アドヴァンストなら前転で抜けてもいい。ゲージがある時は⑨番の技が怖いのでガード。エキストラなら攻撃避けで万事OK。

⑦番の技は、間合いが近ければ合間を縫って強飛燕疾風脚で突っこんでもいい。⑩番の技には、ジャンプから連続技を決めてやろう。



猛虎 雷神剛をガードさせると、オロチはこのあと…



この技を出してくる。スキに突進技を決めてやろう



強飛燕旋風脚でつき進め！極限流連舞脚も狙っていこう

ロバート・ガルシア

攻略／モリスケ

対CPU戦基本戦法

●強飛燕旋風脚パターン

ひたすら飛燕旋風脚を出し続ける、簡単でラクなパターンがこれ。

強飛燕旋風脚をガードされてもお構いなしに連続で繰り出して、画面端へと追いこんだら、強飛燕旋風脚をガードさせきった直後にしゃがみ弱キックへつなぎ、キャンセルで強飛燕旋風脚を出す。すると、CPUが動こうとすればしゃがみ弱キックがヒットして強飛燕旋風脚までつながる。

しゃがみ弱キックがガードされた時もキャンセルで強飛燕旋風脚を出し、もう一度しゃがみ弱キックを狙おう。強飛燕旋風脚の硬直時間が解けた直後に出すのではなく、一瞬待ってからしゃがみ弱キックを出すと決まりやすいぞ。

強飛燕旋風脚がヒットした場合は間合いが離れてしゃがみ弱キックが届かなくなっているので、もう一度強飛燕旋風脚を出してガードさせてからしゃがみ弱キックを狙おう。



間合いを考えずに強飛燕旋風脚を出し、画面端へ追いこむ



しゃがみ弱キックを一瞬遅らせて出すとヒットするのだ

●極限流連舞脚パターン

CPUは空中にいる時に攻撃を受けて着地した場合、着地時に攻撃を重ねるとガードしない性質がある。そのため極限流連舞脚の追撃に大ジャンプ強パンチを決めて、着地点に近距離立ち強パンチを置いておき、キャンセルで極限流連舞脚を入力すれば、極限流連舞脚→大ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル極限流連舞脚…といった組み合わせを繰り返すことで倒すことができる。大ジャンプ強パンチはジャンプの上昇中にヒットさせ、近距離立ち強パンチは着地後少しだけ前に歩いてから出さないと、極限流連舞脚が届かなくなり、つながらないので注意しよう。

このように、一度極限流連舞脚が決まりさえすれば勝てるのだが、発生が遅いので連続技に組みこまないとCPUに決めることは難しい。



跳んだ瞬間にジャンプ強パンチをヒットさせるべし



ほんの少しだけ前進してから立ち強パンチを出すように

●龍撃拳パターン

おもむろに龍撃拳を出すと反応して跳びこみや前転をしてくるのだが、龍撃拳でどちらも対応できるのでひたすら龍撃拳を出し続ければ勝てるのがこのパターン。基本的には発生している時間の長い強龍撃拳を使用することになるが、例外もアリ。

技コマンド表

●投げ技	
龍跳脚	→or←＋C
首切り投げ	→or←＋D
●特殊技	
龍翻蹴	→＋B
●必殺技	
龍撃拳	↓↘→＋AorC
龍牙	→↓↘＋AorC
飛燕旋風脚	→↘↓↙←＋BorD
飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←＋BorD
極限流連舞脚	投げ間合いで←↙↓↘→＋BorD
龍斬翔	→↓↘＋BorD
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
無影疾風重段脚	↓↘→↓↘→＋BorD

おまけ情報

極限流連舞脚ヒット後、ふき飛んだ相手に食らい判定が残っているのはご存じの通り。'97では、この食らい判定がかなり低い位置に到着するまで残っており、龍虎乱舞の攻撃発生が早くなったため、夢の極限流連舞脚→龍虎乱舞がついに実現か？　と期待させられたが、残念ながら不可能。しかし、特殊な方法を使えばその夢が実現するのだ。

その方法とは、"極限流連舞脚ヒット後、通常技を空振りキャンセルして龍虎乱舞を出す"というもの。通常技はしゃがみ強キックを使い、龍虎乱舞は簡易コマンド（↓↙→＋パンチ）で入力するとやりやすいぞ。もう狙うしか！



MAX版でも問題なく入る。ダメージも大きいのでマスターしておこう

THE KING OF FIGHTERS '97®

対CPU戦キャラ別攻略

●強飛燕旋風脚パターン対応キャラ

アンディ、リョウ、ユリ、レオナ、ラルフ、クラーク、舞、キング、キム、チャン、チョイ、社、シェルミー、クリス、山崎、マリー、ビリー、真吾、暴走レオナ、オロチクリス、オロチ社

キムは強飛燕旋風脚を飛燕斬で迎撃してくるが、飛燕斬以外の必殺技なら一方的につぶせるので体力勝ちできる。画面端まで追いこんでしまえば充分通用する。

チョイは体が小さいので、強飛燕旋風脚がガード時で2ヒット、ヒット時で3ヒットしかしないが、ひたすら繰り返していれば大丈夫。

シェルミーは強飛燕旋風脚を前転で回避するが、その直後にシェルミーシュートを出してくるので、強飛燕旋風脚で往復していれば勝てる。

山崎は強飛燕旋風脚を前転で回避するが、画面端まで追いこんでしまえばまず抜けられないので、強飛燕旋風脚でゴリゴリ押しこむべし。

ここで紹介しなかったキャラは、基本戦法通り強飛燕旋風脚でのゴリ押しで楽勝です。

●極限流連舞脚パターン対応キャラ

ジョー、ロバート、アテナ、ケンスウ、チン、暴走庵、オロチシェルミー

ジョーは強飛燕旋風脚を前転で回避するが、その直後にスラッシュキックや前転をするので、そのスキに近距離立ち強パンチから極限流連舞脚（以降連続技）を決めよう。

ロバートは遠距離立ち強キックを空振りしていると前転から強龍牙を出してくるので、着地のスキに連続技。

アテナは遠距離で弱飛燕龍神脚を出すとサイコソードを誘えるので、そこに連続技。

ケンスウは画面端まで後退してから待つと龍連牙・地龍を出してくるので、ガード後にしゃがみ強パンチから極限流連舞脚を決める。前転には投げで対応しよう。

チンは離れて弱龍撃拳を出すと強柳燐蓬萊を誘えるので、ガード後に連続技を決める。

暴走庵は画面端まで後退して立ちガードで待つと、前転から強百式・鬼焼きを出してくるので、ガード後に連続技。

オロチシェルミーは強飛燕旋風脚を出すと前転で回避するが、直後に〝やたなぎのむち〟（飛び道具）を出すので、跳びこみから連続技を。

連続技のあとは、当然基本戦法通りに繰り返し決めていこう。



着地のスキに攻撃だ。極限流連舞脚パターンへ持ちこもう



飛燕龍神脚でサイコソードを誘う。ダッシュで近づき…



画面端で龍連牙をガードすれば、しゃがみ強パンチが入るぞ

●龍撃拳パターン対応キャラ

京、紅丸、大門、テリー、ちづる

京は強龍撃拳を適当に出すと前転や跳びこみをおこなうのでヒットする。反応しなかった場合は強龍撃拳が消えたと同時に跳びこんでくるので、強龍牙で迎撃しよう。

紅丸は強龍撃拳を適当に出すと前転してヒットする。あとは起き上がりに重ねよう。

大門は強龍撃拳を出すと前転や超受け身をしてヒット。

テリーは弱龍撃拳を出すと消えてから跳びこんでくるので、強龍牙で迎撃しよう。

ちづるは強龍撃拳を適当に出すと前転してヒットする。



弱龍撃拳をバラまくと消滅してから跳びこんでくるので…



強龍牙で迎撃。コマンドが苦手な人はしゃがみ強パンチで

VS オロチ

試合開始直後はオロチが投げを狙ってこちらに歩いてくるので、タイミングよく首切り投げを決めてしまおう。一度投げることができたら、試合開始直後の間合いに着地するように弱飛燕龍神脚を出すと前転を誘うことができる。もう一度首切り投げを決めて同じことを繰り返してもいいが、前転のスキに近距離立ち強キック→キャンセル極限流連舞脚を決めて基本パターンに持ちこむのもいい。

試合開始直後の投げを失敗して間合いを離されてしまった時は、③番の技（雷）を出してくるまで待ち、出してきたら当たらないようにダッシュで近づき連続技を決めよう。



間合いに注意して弱飛燕龍神脚を出そう。前転するので…



投げや連続技だ。あとは同じように繰り返せばいい



美しく、そして強いのは脚と尻　乙女の力でCPUも粉砕ッチ！

ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦基本戦法

●青空パ～ンチ！　天まで届けパターン

このパターンは、CPUが近づいてきたところにしゃがみ強パンチを当てにいくもの。しゃがみ強パンチは対空にもなるので、CPUが跳びこんできた時にも出していこう。

基本的に画面端でしゃがんで待ち、しゃがみ強パンチの先端が当たるくらいの間合いにCPUが入ってきたら出していこう。その際にキャンセル虎煌拳を入力しておけば連続技にもなるッチよ。また、CPUはしゃがみ強パンチを前転で抜けてくる時もあるので、その際は通常投げ（C投げ）で対処しよう。



CPUが近づいてきたところをロックオン下強パンチ！



よりダメージを奪いたいならキャンセル虎煌拳ッチ。弱で撃てばスキなしッチよん♡



対空にもなるッチ。跳びこみ攻撃も落としまくりッチ♡

●美脚　改。今回も頼りになりますッチ♡パターン

このパターンは、とりあえずしゃがみ強キックでCPUをダウンさせていくもの。

立ちながらウロウロし、しゃがみ強キックの先端を当てるように出していこう。ダウンを奪ったら少し前に歩き、CPUの起き上がりに再び出していこう。こちらのパターンも、前転には通常投げで対処してッチね。



下強Kオンリーのパターン。まぁ下強Kを前転で抜けられても…

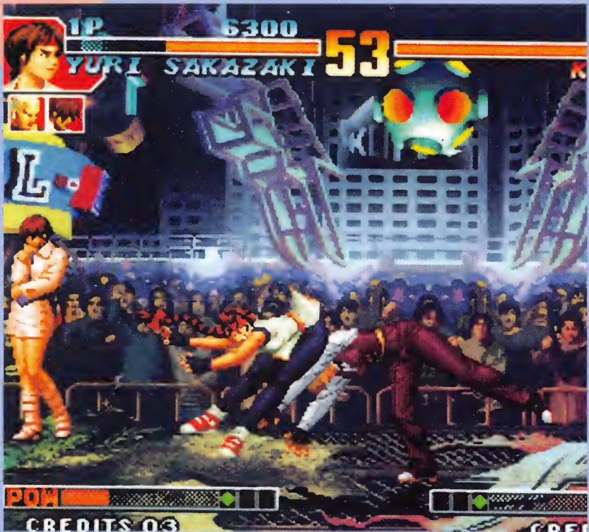


通常投げが間に合うッチよ。D投げを使うといいッチ

●ターゲット尻♡　パターン

このパターンは、燕翼（→＋B）をCPUの目の前に落ちるように出していき、前転を誘うというもの。

開始直後に少し前進してから出していこう。CPUが前転してきたら通常投げを決めてやろう。投げ後はすかさずCPUに近づき、起き上がりに出して繰り返そう。



“ターゲット尻♡”前転を誘ったら通常投げッチ♡　個人的に好き

技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	→or←＋C
さいれんと投げ	→or←＋D
燕落とし	ジャンプ中↑以外＋CorD
●特殊技	
燕翼	→＋B
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋AorC
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘＋AorC
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙着地時→↓↘＋AorC
雷煌拳	↓↘→＋BorD
百烈びんた	→↘↓↙←＋AorC
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	↓↙←＋AorC
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←＋BorD
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorD
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→＋AorC

おまけ情報

ユリの『サービス♡　サービス♡　'97Ver.』ッチよ。

今回は対人戦の補足で、しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチを紹介するッチ。この連続技も下段技から開始するので、タイミングを覚えてマスターすれば、対戦の勝率もアップ！　アップ！　アップ！　間違いナシッチよ♡（当社比）

画面端ならチビキャラ以外にキャンセル強空牙→裏空牙が決まるッチ。

画面端以外なら弱or強虎煌拳をキャンセルしようッチ。弱で撃っておけばガードされても反撃されないから安心して撃てるッチよ。

大ダメージを狙いたいなら飛燕鳳凰脚を狙おうッチ。



下弱K→下強Pのつなぎ。タイミングは難しいけどチャレンジよん♡

対CPU戦キャラ別攻略

●青空パ～ンチ！ 天まで届けパターン対応キャラ

京、紅丸、社、クリス、真吾、暴走レオナ、オロチクリス、オロチ社

ここは問題ないッチよ♡

●美脚 改。今回も頼りになりますッチ♡パターン対応キャラ

大門、テリー、リョウ、ユリ、レオナ、ラルフ、クラーク、ケンスウ、キム、チャン、チョイ、マリー

テリーは前転後にライジングタックルを出してくることが多いので、ガードしたあとに連続技を決めて大ダメージを与えてやろうッチ。

●ターゲット尻♡ パターン対応キャラ

ちづる、キング、シェルミー、山崎、オロチシェルミー

山崎は開始直後にしゃがみ強キックで転ばし、パターンに持っていこう。

●その他のパターン

アンディ、ジョー、ロバート、アテナ、舞、チン、ビリー、暴走イオリ



ロバートはこのあと龍牙を出すので、ガード後に連技ッチ

アンディとロバートには遠距離立ち強キック（先端を目安に）を当てていこう。アンディは危なげなく勝てるが、ロバートは前転で抜けてくることがある。しかし、その後龍牙を出すので、ガード後に連続技で反撃ッチよ。

ジョーにはしゃがんで待ち、近づいてきたところを通常投げで投げてしまえば超よゆうッチ♡



しゃがんで待って、近づいてきたところを通常投げ。ホントに簡単ッチ♡

アテナ、舞には画面端でしゃがんで待ち、必殺技（アテナはフェニックスアロー、舞は龍炎舞と必殺忍蜂）をガードしたら連続技で反撃してやろう。また、舞はよく挑発をしてくるので、ADVならダッシュから、EXTならステップや大ジャンプから連続技を決めてお仕置きしちゃおうッチ。

チンは画面端で待ち、近づいてきたところをしゃがみ弱パンチで牽制しよう。すると柳燐蓬莱を出してくるので、ガード後に連続技で反撃しようッチ。

ビリーには跳びこみから連続技を狙おう。はじめは遠めからがいいので、開始直後は一旦さがり、間合いを広げよう。ADVは中ジャンプ、EXTは大ジャンプを使おう。

暴走庵は画面端で待って、近づいてきたところに遠距離立ち強キックの先端を当ててやろう。とはいってもスピードが速くて怖いという人は、自チームの待機中の2キャラの間に庵がきた時に出していこう。後ろジャンプ強キックでも可ッチ。



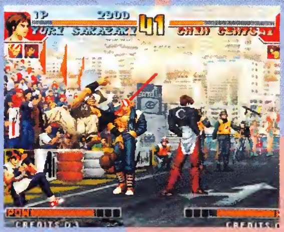
ダウンを奪ったら起き上がりに虎煌拳を重ねるッチ



挑発ちゃんには連続技でお仕置きしちゃうッチよ！



跳びこみ連続技だけでOKッチ。遠目から跳びこむといいッチよ。あまり問題ないッチ



下弱Kで牽制し、必殺技を誘ったらガード。反撃には連続技ッチ♡



『よっと♡』っと遠距離立ち強キック。画面端で連続後ろジャンプ強キックでもOKッチよ

VS オロチ

オロチにはCPU戦基本戦法にある"ターゲット尻♡パターン"がそのまま有効ッチよ。全キャラ共通で開始直後はちょっと歩いてオロチに通常投げが決まるので、まずはC投げで投げてやろう。ダウンを奪ったらパターンを使い、ちょっと歩いてオロチの起き上がりに燕翼（➔＋B）を出していくッチよ。すると前転を誘えるので、きっちり通常投げで投げ、再びパターンに持ちこもう。

もしパターンが崩れてしまったら、遠距離立ち強パンチの先端を当てるように出していこう。

これでオロチも全然よゆうッチ♡



前転してくるので投げちゃえッチ。プレイヤー自身が尻を出さないように！



はじめは歩き投げ。ダウンを奪ったら近づき、起き上がりに尻を出すと…



基本で倒せるキャラは少ない 戦法を変えて戦おう

レオナ

攻略／モリスケ

対CPU戦基本戦法

●しゃがみ弱キックパターン

しゃがみ弱キックで牽制すると跳びこみや必殺技などを誘えるので、それに対応していくのがこのパターン。

しゃがみ弱キックで牽制する時は連打せず、CPUの行動を毎回チェックして、反応した気配が感じられなかったらもう一発しゃがみ弱キック、というように落ち着いて誘おう。そうでないと、反応して跳びこまれた時にしゃがみ弱キックを出していたために迎撃できなかった、という事態に陥ってしまうぞ。

跳びこんでくる相手には、対空技であるしゃがみ強パンチやしゃがみ強キックを相手キャラごとに使い分けて迎撃、スキのある必殺技を出してくる相手には、ガード後にしゃがみ強パンチ→キャンセル強ムーンスラッシャー（以降連続技）を決める。ゲージがたまっているなら強ムーンスラッシャーをリボルスパークに変えて大ダメージを狙おう。

キャラ別攻略では、誘える行動と対応の仕方を紹介してあるので、見逃さずに必ずチェックしておこう。



前作でも使用したパターン。しゃがみ弱キックで誘い…



しゃがみ強パンチで迎撃する。引きつけずに早出ししよう



しゃがみ強パンチで落とせない相手にはしゃがみ強キック

●跳びこみ連続技パターン

間合いを調節してジャンプ強パンチで跳びこみ、着地で連続技を狙っていくパターン。

ジャンプ強パンチを迎撃されることもあるが、2セット決めればほぼ確実に気絶させることができるので、多少のダメージは覚悟して強引にガンガン跳びこむのがこのパターンのポイント。強ムーンスラッシャーまで決めてダウンさせたら、起き上がりに跳びこむのを忘れずに。

ジャンプ強パンチは引きつけずに若干高めで出すと、相手の対空技をつぶせたり空中投げに化けてくれるぞ。

この程度の高さでジャンプ強パンチを出しても…





攻撃判定は消えないので、対空技をつぶすことができるぞ

おまけ情報

跳び上がってX光線を発射する必殺技、Xキャリバーは、硬直の長さから使用するプレイヤーはまずいないと思う。レオナ担当の俺ッチも完全にいらない技だと認識していたが、最近新しい使い道を発見したので紹介しておこう。

遠距離からXキャリバーを出すとかなりの高さまで跳び上がってからX光線を出すので、着地するまでの時間と着地の硬直がプラスされて大きなスキが生まれてしまったのだが、実は密着状態からXキャリバーを出すと超低空でX光線を発射するので、着地までの時間が省略されて反撃を受けにくくなるのだ。ただし使い道は特にないんだけどね。



これでXキャリバーの使用頻度が増える？ わけないか…

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
レオナクラッシュ	→or←+C
オーデルバックラー	→or←+D
ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
ムーンスラッシャー	↓ため↑+AorC
グランドセイバー	←ため→+BorD 強〜→Dで追加技
Xキャリバー	↓ため↑+BorD
ボルテックランチャー	←ため→+AorC
アイスラッシャー	↓↙←+AorC
●超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+AorC
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
グラビティストーム	↓↘→↓↘→+AorC

FIGHTERS'97

対CPU戦キャラ別攻略

●しゃがみ弱キックパターン対応キャラ

京、大門、アンディ、リョウ、ユリ、レオナ、ラルフ、社、シェルミー、オロチ社

京は跳びこみやR.E.D.Kickを誘えるので、しゃがみ強パンチで迎撃しよう。

大門は跳びこみや裏投げ、超受け身を誘える。跳びこみはしゃがみ強パンチ、他はしゃがみ弱キックで追い払う。

アンディは前転を誘えるので、連続技を決める。

リョウは跳びこみと猛虎雷神刹を誘えるので、しゃがみ強キックで迎撃する。

ユリはしゃがみ弱キックを食らってくれる。跳びこんできた場合はしゃがみ強パンチ。

レオナは跳びこみを誘えるのでしゃがみ強パンチ。

ラルフは跳びこみを誘えるのでしゃがみ強キックで迎撃。

社はしゃがみ弱キックをひたすら食らってくれる。跳びこみは落とせないのでガード。

シェルミーはシェルミーシュートやアクセルスピンキックを誘えるので、近づいてきたところに連続技を決めよう。

オロチ社は前転や跳びこみを誘える。跳びこみは技を出さないことがほとんどなので、着地に連続技を狙うといい。

●跳びこみ連続技パターン対応キャラ

ジョー、チン、キング、マリー、ビリー

ジョーはジャンプ強パンチの打点を高めにして、着地でしゃがみ弱キック数発につなげる。

チンは連続技×2で気絶。

キングはジャンプ強パンチが空中投げに化けてくれる。

マリーとビリーは強引に跳びこみ、連続技を狙うべし。

●その他のパターン

紅丸、テリー、ロバート、クラーク、アテナ、ケンスウ、ちづる、舞、キム、チャン、チョイ、クリス、山崎、真吾、暴走庵、オロチクリス、オロチシェルミー

紅丸は画面端まで後退してから後ろジャンプすると反応して跳びこんでくるので、しゃがみ強パンチで落とす。

テリーは待っていると跳びこみや前転をおこなうので、跳びこみはしゃがみ強パンチで落とし、前転にはスキに連続技を決める。

ロバートは遠距離で弱ボルテックランチャーを出すと跳びこんできてヒットする。

クラークは遠距離から強グランドセイバーを出してガードさせ、しゃがみ強キックへつなげると高確率でヒットする。しゃがみ強キックをガードされた時はローリングクレイドルがくるので連続技を決めよう。

アテナは強フェニックスアローがくるまで待ち、ガード後にしゃがみ強キックで反撃してダウンさせ、起き上がりに跳びこんで連続技を狙う。

ケンスウには待って龍連牙・地龍ガード後に連続技で反撃。

ちづるはしゃがみ強キックでダウンさせ、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねる。

舞は画面端まで後退し、龍炎舞をガードしたらしゃがみ弱パンチキャンセル強ムーンスラッシャーを決める。

キムは画面端で後ろジャンプを繰り返していると飛燕斬や半月斬を出すので、空中ガードをして着地後に連続技を決めよう。

チャンにはしゃがみ強キックの先端を当て続けるだけでOK。

チョイには画面端で後ろジャンプ強パンチを繰り返すだけで勝てる。

クリスには垂直ジャンプ強キックをジャンプの頂点あたりで出すとすべての攻撃をつぶせるので、ひたすら繰り返せばよい。

山崎は遠距離から強グランドセイバーを出すと、前転で回避した直後に前転で戻ってくるので、そのスキに連続技を決める。強グランドセイバーをガードされた時はしゃがみ弱キック。

真吾は画面端で後ろジャンプすると真吾キックを出すので、空中ガードをして着地後に連続技。

暴走庵は立ちガードで待ち、前転からの百式・鬼焼きをガード後に連続技を決める。間合いが離れたらXキャリバーを出すとヒットするぞ。

オロチクリスには画面端で後ろジャンプ強パンチを繰り返すだけ。

オロチシェルミーは"むげつのらいうん"（雷球）を出してくるまで待つ。相手の目の前に雷球を出したら近づき、雷球が消えるタイミングを見計らって跳びこんで連続技を決める。



ヒットしたら追撃を。ゲージがあればVスラッシャーだ



起き上がりに重ねるとヒットする確率高し。繰り返そう


前転で回避されても高確率で戻ってくるので連続技を

VS オロチ

オロチは試合開始直後はこちらに向かって歩いてくるので、画面端へと後退しよう。画面端までさがったら、歩いてくるオロチにタイミングよくオーデルバックラー（D投げ）を決めよう。オーデルバックラーを決めるとオロチを画面端側に投げることができる。オロチの起き上がりにジャンプ強パンチ（上昇中に攻撃する）をヒットさせるとオロチは必ず前転するので、そこにオーデルバックラーを決める。これを繰り返せば、倒すことができるぞ。

最初の投げを失敗した時は、③番の技（雷）を出してくるまで待ち、出したら接近して投げるべし。



起き上がりにジャンプ直後の強パンチをヒットさせると…



前転を誘えるのでD投げ。あとはひたすら繰り返そう



ラルフ

攻略／DSP－たろりん

強パンチ系が大活躍！ ラルフキックも使えるぞ!!

対CPU戦基本戦法

●ラルフキックパターン

弱ラルフキックで突っこんでガードさせ、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱ラルフキックを繰り返すパターン。なぜかCPUはラルフキックをガードしても反撃してこないので、ひたすら繰り返すだけでいい。そのうち食らってくれるぞ。

ラウンド開始直後はためができていないので、後ろに歩いて下がりながらためを作り、弱ラルフキックで突っこんでいこう。

画面端でラルフキックがヒットしたら、しゃがみ強パンチや馬乗りバルカンパンチで追い打ちしよう。

●待ちパターン

ガードをかためて待ち、相手の技のスキに反撃していくというもの。

反撃に使う技は主に遠距離立ち強パンチ。間合いが遠い時は1歩前に歩いてからブチこんでやろう。

●裏拳パターン



裏拳でビシバシ殴るだけの、とってもお手軽なパターン

遠距離立ち強パンチを当てるパターン。

先端を当てるようにするとよく食らってくれるキャラと、近づいてくるのを待ってから出すとよく食らってくれるキャラの2通りがいるぞ。キャラ別攻略で説明していこう。

もし相手が遠距離立ち強パンチに反応して前転してきても、ボタンを連打していれば投げになるので非常にラクチン。ただし、連打しすぎてバルカンパンチにならないように気をつけよう。

●しゃがみ強パンチパターン

相手が近づいてきたらしゃがみ強パンチを出すパターン。

相手が前転してきても、そのまま連打していれば、前転のスキにしゃがみ強パンチが入るぞ。反応して投げを決めてもいいけどね。

しゃがみ強パンチ連打中。もし相手が前転をしてきても…



そのまま連打していれば、前転のスキに入ってしまうぞ



まずしゃがみ強パンチをガードさせて、すかさず…





弱ラルフキック。前転されてもしゃがみ強パンチが入る

おまけ情報

気絶から気絶に持ちこめるすばらしい連続技が発覚したので紹介しよう。

前号で紹介した、ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル強ガトリングアタックがそれ。これを決めて相手が気絶したら、少し待ってからもう1度この連続技を決めると、相手は再び気絶してしまうのだ。

…しかし、相手がレバーとボタンをガチャガチャして気絶から回復しようとすると、なぜか2回目の連続技で気絶しなくなる。かなり残念。

もう1つおまけ情報を。中段の昇り強パンチからキャンセル急降下爆弾パンチを出す連係は強い。



気絶したら、少し待ってから跳びこむようにしよう

技コマンド表

●投げ技	
ダイナマイトヘッドバット	→or←+C
ノーザンライトボム	→or←+D
●必殺技	
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ガトリングアタック	←ため→+AorC
急降下爆弾パンチ	・↓ため↑+AorC ・ジャンプ中↓↘→+AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで←↙↓↘→+BorD
ラルフキック	←ため→+BorD
●超必殺技	
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+BorD
ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+AorC

対CPU戦キャラ別攻略

●裏拳パターン対応キャラ

京、ラルフ、クラーク、リョウ、ロバート、キング、社、暴走庵、オロチ社

ロバートは遠距離立ち強パンチに反応して前転から龍牙を出してくることが多い。ガードして反撃していこう。前転に反応して投げを入れる必要はないぞ。

社、オロチ社、暴走庵に対しては、引きつけてから遠距離立ち強パンチを出すといい。社、オロチ社は前転してくることも多いので、必ず投げで反撃しよう。暴走庵がジャンプ強パンチ→キャンセル闇払いを出してきたら、闇払いガード後にしゃがみ強パンチを出すと当たるぞ。



前転したら必ず龍牙がくる。着地のスキに連続技だ



引きつけてから裏拳を出すと、ジャンプ中に当たりやすい

●しゃがみ強パンチパターン対応キャラ

テリー、ジョー、紅丸、大門、キム、チョイ、チャン、オロチクリス

テリーはよく前転してきてしゃがみ強パンチを食らう。反応できればキャンセルスーパーアルゼンチンバックブリーカーを決めよう。

紅丸は、前転してきたら反応して投げよう。しゃがみ強パンチを連打していると紅丸コレダーを食らってしまう。

キム、チョイが跳んできたら手堅く立ちガードしよう。

オロチクリスにはひたすらしゃがみ強パンチ。"ししをかむほのお"を出されても、その出がかりをしゃがみ強パンチでつぶすことができるぞ。

●ラルフキックパターン対応キャラ

ケンスウ、チン、レオナ、ユリ、山崎、クリス、ちづる、真吾、暴走レオナ

クリスは画面端に追いつめてはダメ。ラルフキックをガードされたあとに投げを食らってしまうことがあるからだ。そこで、画面端が近くなってきたら、しゃがみ強パンチをガードさせたあとバックステップや後ろジャンプで間合いを離すようにしよう。

ちづるは起き上がりにラルフキックを重ねるとよく食らってくれる。

●待ちパターン対応キャラ

アテナ、マリー、シェルミー、舞

アテナには強フェニックスアローの、舞には龍炎舞のスキにそれぞれ反撃していこう。

シェルミーはシェルミーシュートを出してくるのを待ち、しゃがみ強パンチで止める。

アテナの弱フェニックスアローが目の前で止まった時や、マリーのジャンプ弱攻撃とストレート・スライサーをガードしたあとは、スーパーアルゼンチンバックブリーカーを決めること。

●その他のパターン

ビリー、アンディ、オロチシェルミー

ビリーには跳びこみから連続技を決める。ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強ガトリングアタックがおすすめ。

アンディには遠距離立ち強キックを出し続けよう。

オロチシェルミーが"むげつのらいうん"モードに入ったら、弾が消えるのを見計らってラルフキック。少し早めに出すのがポイントだぞ。



マリーが通常ジャンプから弱攻撃を出してきたら…



ガードしたあと、着地のスキに抱きついてやろう

一度食らうと前転する。ずっとヒットし続けるゾ



VS オロチ

オロチも遠距離立ち強パンチのみで簡単に倒すことができてしまうぞ。



あひー、手が出せません。とりあえずガードしておこう

オロチが①番の技や③番の技を出して暴れている時は、とりあえずガードをかためて様子を見よう。そして、オロチが近づいてきたら遠距離立ち強パンチでボコスカ殴ってやろう。前転してきても、簡単に投げを決めることができるので、まったく問題ない。

⑨番の技をガードしたあと、間合いが近かったら遠距離立ち強パンチ。遠い時は反撃は不可能なのでガマン。

ちなみに、ラウンド開始直後、オロチは必ず歩いてこちらに近づいてくる。そこに投げ技を決めることが可能。



近づいてきたら、待ってましたとばかりに殴り倒すべし

頼れるのはやはり必殺投げ Fシュタイナーもいけてるぞ



クラーク

攻略／ジェイケイ

●重ねフランケンパターン

まずは相手をダウンさせるのが第一。この方法はキャラ別攻略の方を参照して欲しい。うまくダウンさせたら、相手の投げ間合いに入らない程度に接近して、起き上がる直前にフランケンを出してみよう。一部のCPUキャラはほぼ確実に食らってくれるぞ。決めたあとはすぐにダッシュ（ステップ）で接近して、繰り返し重ねていこう。

相手キャラによってはたまに逃げられてしまうが、フランケンは威力が大きいので狙っていった方がおトクだ。

●立ち強キックパターン

遠距離立ち強キックを、先端を当てるように出していくパターン。しゃがみガードして待ち、相手が近づいてきたところに出すパターンと、こちらからズンズン前進して出すパターンがある。

対CPU戦基本戦法

最初に断り書き。本文中ではフラッシングエルボーの表記を省略してありますが、画面端に向かってローリングクレイドル（以下クレイドル）を決めた時を除き、必殺投げ後はすべてフラッシングエルボーにつなぐものとします。

●待ち投げパターン

ガードをかためて待ち、相手が近づいてきたところにスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下SAB）を決めていくパターン。

ダッシュ、歩き、前転などで近づいてきた時は、しゃがみガード状態（レバー↙）から→＋DだけでSABを決められる。コマンドの→でわずかに歩いてからDボタンを押すようにすれば、少しだけ間合いをかせぐことができるぞ。

跳びこみ攻撃や突進技はガード。そのあと、間合いが近かったらSABを決めよう。

レバー↙で待ち、相手がこのぐらいまで近づいてきたら…

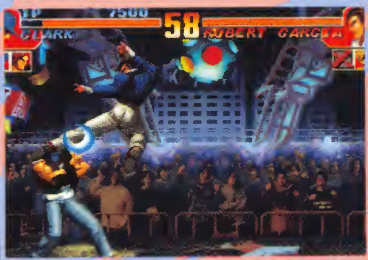




→に入れてDボタン。簡略化コマンドでSABが決まるぞ

通常技を出したり前転したりするが、問題なくゲット可能





ガード後、間合いが近ければSAB。画面端なら確実だ



先端を当てるように立ち強キック。前転には注意しよう

技コマンド表

●投げ技	
投げっぱなしジャーマン	→or←＋C
フィッシャーマンバスター	→or←＋D
デスレイクドライブ	ジャンプ中↑以外＋CorD
●特殊技	
ストンピング	→＋B
●必殺技	
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ローリングクレイドル	←↙↓↘→＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで←↙↓↘→＋BorD
ナパームストレッチ	→↓↘＋AorC
フランケンシュタイナー	→↓↘＋BorD
フラッシングエルボー	必殺投げ中↓↘→＋AorC
●超必殺技	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
ランニングスリー	←↙↓↘→←↙↓↘→＋BorD

おまけ情報

間合いが広く威力も大きいウルトラアルゼンチンバックブリーカーは、対人戦で積極的に狙っていきたい技の一つ。この技をダッシュからスムーズに出す方法を紹介しよう。→↘↓↙←と入力後、→→でダッシュしてすぐに→↘↓↙←＋AorCがそれ（→↘↓↙←は↘←でも可）。ジャンプ攻撃（強キックor空中ふっ飛ばし攻撃）をガードさせたあとや、相手の起き上がりに狙うのが有効だ。ガード硬直が解けた直後や、起き上がった直後は投げが入らないので、ワンテンポ遅らせて狙おう。

しゃがみ弱パンチを当てたあとは、→→のかわりに→で前に歩いてから投げるといい。



ダッシュから素早くウルトラ〜を出せる。かなり使えるぞ

対CPU戦キャラ別攻略

●待ち投げパターン対応キャラ

京、テリー、ジョー、リョウ、ロバート、ちづる、キング、チャン、チョイ、クリス、マリー、オロチクリス

京、クリス、オロチクリスは、跳びこみから技を出さずに着地して投げてくることがある。着地にSABを狙っていくべし。

ちづるに対しては、各種必殺技をガード後SABを狙っていく。遠距離で手を出してこなくなった時は、強クレイドルを出すとよく決まるぞ。

●重ねフランケンパターン対応キャラ

アンディ、ユリ、レオナ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、山崎、ビリー、真吾、暴走レオナ

アンディ、アテナ、ケンスウ、チン、舞は待ち投げパターンで転ばせる。対アテナは、フェニックスアローガード後、弱にはSABで、強にはクレイドルで反撃。舞には画面端で待った方がいい。龍炎舞ガード後にSABを決められる。

ユリには画面端で待ち、百烈びんたや雷煌拳をガード後SAB。ジャンプ攻撃ガード後も狙えるが、打点が低い時はダメなので注意。地上から近づいてきたらしゃがみ強パンチで追い払うといいぞ。

レオナ、山崎、暴走レオナは、前ジャンプの昇りで空中ふっ飛ばし攻撃を空振りし、着地と同時にフランケンを出すとよく食らってくれる。山崎には画面中央だとフラッシングエルボーが当たらないので、次のフランケンを出すタイミングに注意すること。

ビリーには、中間距離から前ジャンプ昇り空中ふっ飛ばし攻撃空振り→着地SABを決まるまでしつこく狙おう。

真吾は、画面端で後ろジャンプ空中ガードを繰り返していると、真吾キックや朧車を出してくる。スキにSABだ。



このように空振りして相手の目の前に着地、すぐにフランケンだ。山崎には遠めから大ジャンプするといいぞ

●立ち強キックパターン対応キャラ

クラーク、キム、社、シェルミー、暴走庵、オロチ社

キム、社、暴走庵、オロチ社には、近づいてくるのを待って強キックを出していく。キムは間合いが近いとしゃがみ強キックで返してくるので、届くか届かないかの間合いで出してしまおう。

暴走庵に対しても気持ち遠めの間合いで。空振りした時は一瞬待ってからもう1発立ち強キックを出していこう。

社とオロチ社は、強キックを前転で抜けてくることがある。注意しておき、抜けられたらすぐに投げを決めよう。

シェルミーとクラークに対しては、ズンズン前進して強キックを当てていくべし。

●その他のパターン

紅丸、大門、ラルフ、オロチシェルミー

紅丸に対してはひとまず画面端までさがり、相手がタイム表示の真下あたりまで歩いてきたら後ろジャンプすると、跳びこみを誘うことができる。しゃがみ強パンチで迎撃しよう。迎撃後、すぐに後ろジャンプすれば、繰り返しパターンにはまるぞ。接近された時は後ろジャンプせず、ガードをかためて離れるのを待とう。

大門にはしゃがみ強パンチのみ。しゃがんで待ち、近づいてきたところに当てよう。

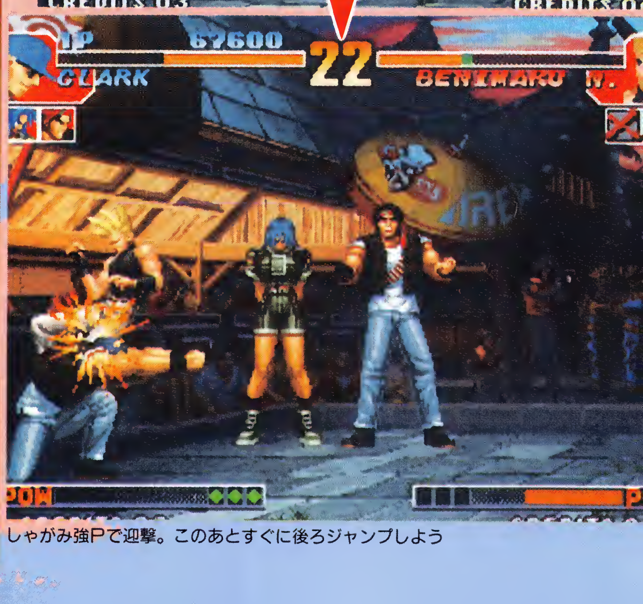
ラルフには、開始直後程度の間合いで立ち弱パンチを出して跳びこみを誘い、続けざまにナパームストレッチを出して迎撃するパターンが有効。

オロチシェルミーは、"むげつのらいうん"を連発してくることが多い。1番相手側に出した時、消え際を狙ってクレイドル（ランニングスリー）で突っこめば高確率で決まるぞ。近づいてきた時は待ち投げパターンで対処しよう。

転ばせたら、起き上がるところに昇り空中ふっ飛ばし攻撃（空振り）→着地フランケンの連係が決まりやすいぞ。

こちらが後ろジャンプすると跳びこんでくることがある





しゃがみ強Pで迎撃。このあとすぐに後ろジャンプしよう

VS オロチ

重ねフランケンパターンが通用する。待ち投げパターンを使ってダウンさせよう。試合開始直後はこちらに歩いてくることが多いので、遠慮なくゲットしてやるべし。

パターンが崩れた時は、とにかくガードをかためて待つ。たまにダッシュしてくるので、そこにSABを決めよう。ダッシュから⑩番の技（吸いこみ投げ）を出してくることもあるが、つかまれる前にSABを決めることができるぞ。

⑨番の技（画面全体攻撃）をガードしたあともチャンス。間合いが開始直後ぐらいより近ければ、すぐにクレイドル（ランニングスリー）を出せば硬直に決まるぞ。



重ねフランケンが有効。たまに逃げられるけどね



このぐらい近ければ、「無に還ろう」ガード後にスリャーが入るぞ



スーパーサイキックスルーへのプロセスが大事だぞ！

麻宮アテナ

攻略／モリスケ

対CPU戦基本戦法

●スーパーサイキックスルーパターン

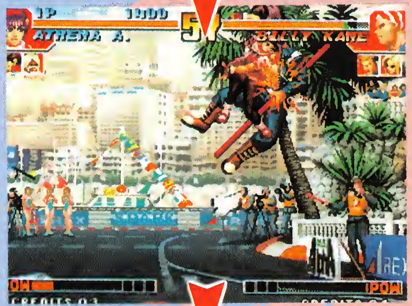
CPUが相手の場合でも、もちろんスーパーサイキックスルー（以下コマンド投げ）が決まれば追撃が入るわけだが、ここで大ジャンプ強パンチを当てるとCPUよりも先に着地することができる。そしてCPUの着地点に攻撃を重ねておくと、CPUはなぜかガードしない。

これにより、着地点に重ねた攻撃をキャンセルしてコマンド投げを入力することで、コマンド投げ→大ジャンプ強パンチ→通常技→キャンセルコマンド投げ…と繰り返すことができる。相手を一気に気絶させることができるぞ。この組み合わせはコマンド入力が簡単なので、CPUを打破するのがラクチンだぞ。着地点に重ねる通常技は、攻撃判定が意外と残るしゃがみ強パンチがベストだろう。近距離立ち強キックも決めやすい。

コマンド投げが一度でも決まれば勝利が確定するアテナだが、キャラ別攻略では相手を投げるまでのプロセスを紹介してあるので、目を通しておくとさらにラクチンです。



追撃可能なスーパーサイキックスルーを決めたら…



大ジャンプ強パンチ。このあとアテナが先に着地するので…

もちろんキャンセルでスーパーサイキックスルーだべし



着地でしゃがみ強パンチを出しておくと必ずヒットする

●強フェニックスアローパターン

コマンド投げが決まりにくい相手に使用するパターン。ジャンプの頂点あたりから強のフェニックスアローを出し続けるだけの簡単なパターンだ。しかし、強フェニックスアローをガードされた直後にその場でジャンプすると、跳んだ瞬間に攻撃されてしまうことが多いので、一旦後退して間合いを離してからジャンプした方が安全。

強フェニックスアローはヒットすれば大きなダメージを与えることができ、ガードされてもけずり量が多いうえ、まず反撃を受けることがないのだ。



強フェニックスアローは、CPU相手ならまず反撃されない

技コマンド表

●投げ技

技名	コマンド
ピットスルー	→or←+C
サイキックスルー	→or←+D
サイキックシュート	ジャンプ中↑以外+CorD

●特殊技

技名	コマンド
連還腿(れんかんたい)	→+B
フェニックスボム	ジャンプ中↓+B

●必殺技

技名	コマンド
サイコボールアタック	↓↙←+AorC
フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←+AorC
ν(ニュウ)サイコリフレクター	→↘↓↙←+BorD
サイコソード	→↓↘+AorC
空中サイコソード	ジャンプ中→↓↘+AorC
サイキックテレポート	↓↘→+BorD
スーパーサイキックスルー	投げ間合いで←↙↓↘→+C

●超必殺技

技名	コマンド
シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←+AorC
クリスタルシュート	シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC
空中シャイニングクリスタルビット	ジャンプ中に←→↘↓↙←+AorC
空中クリスタルシュート	空中シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC
フェニックスファングアロー	ジャンプ中に↓↘→↓↘→+AorC

おまけ情報

これまでの攻略ではあまりピックアップしていなかった、特殊技の連還腿。この技、攻撃判定が非常に強いうえに、足元のやられ判定が消えるので中間距離での牽制にはもってこいなのだ。遠距離立ち強パンチで牽制するなら連還腿を出した方がいいでしょう。

ただし硬直時間が長いので、ガードされた場合は続けて攻撃しないで、ガードに徹したり、前転からコマンド投げを狙う、といった戦法を取ろう。また、連還腿が空中の相手にヒットした場合はダウンを奪えるのだが、相手がダウン回避をするようなら、そこにコマンド投げを狙うとまず回避されない。覚えておこう。



連還腿が空中ヒットしたら即ダッシュして投げを狙おう

対CPU戦キャラ別攻略

●スーパーサイキックスルーパターン対応キャラ

京、テリー、アンディ、ジョー、リョウ、ロバート、ユリ、レオナ、ラルフ、クラーク、アテナ、ケンスウ、チン、舞、キング、キム、チャン、チョイ、シェルミー、クリス、山崎、マリー、ビリー、真吾、暴走庵、暴走レオナ、オロチクリス、オロチシェルミー、オロチ社

京は遠距離でしゃがみ弱キックを出すと跳びこみ or R.E.D.Kickを誘えるので、しゃがみ強パンチで迎撃しつつキャンセルコマンド投げ。

テリーは遠距離で弱フェニックスアローを空振りするとライジングタックルを誘えるので、そこにコマンド投げ。

リョウは遠距離でしゃがみ弱キックを出すと跳びこみを誘えるので、しゃがみ強パンチで迎撃しつつコマンド投げ。

レオナは画面端で待っているとグランドセイバーやXキャリバーを出してくるので、ガード後にコマンド投げ。

アテナは遠距離で弱フェニックスアローを空振りするとサイコソードを誘えるので、そのスキにコマンド投げ。

ケンスウは待っていると龍連牙・地龍を出してくるので、ガード後にコマンド投げ。

チンは遠距離で弱フェニックスアローを空振りすると弱柳燐蓬莱を誘えるので、ガード後にコマンド投げ。



ジャンプした直後に弱フェニックスアローを出すように



スキのある技を誘えるのでダッシュからコマンド投げだ



遠距離でしゃがみ弱キックを出して跳びこみを誘ったら…



しゃがみ強パンチで迎撃。さらにキャンセルコマンド投げ

舞は待っていると龍炎舞を出してくるので、ガード後にコマンド投げ。

キングは画面端で後ろジャンプ空中ガードを繰り返すとスキのある必殺技を出してくるので、そのスキにコマンド投げ。

チャンは近づいてくるまで待ち、しゃがみ強パンチを当てたあとキャンセルで弱サイキックテレポートを出し、その直後にコマンド投げを狙う。

シェルミーは遠距離でしゃがみ弱キックを出すとシェルミーシュートを誘えるので、そこに直接コマンド投げを決めよう。

山崎は遠距離で弱フェニックスアローを出すとサドマゾを誘えるので、そこにコマンド投げ。

ビリーは待っていると前転や強襲飛翔棍を出してくる。前転には直接、強襲飛翔棍には前転 or 避け後にコマンド投げを決める。

暴走庵は待っていると前転から強百式・鬼焼きを出してくるので、鬼焼きガード後、もしくは前転にコマンド投げ。

オロチ社は適当にしゃがみ強パンチを出していると前転して食らうので、そこにキャンセルしてコマンド投げ。

ここで紹介していないキャラは、待っていると歩きかダッシュで近づいてくるので、そこにコマンド投げを決めるパターンで勝つことができる。

●強フェニックスアローパターン対応キャラ

紅丸、大門、ちづる、社

ちづるはしゃがみ強キックの先端を当てるように出してヒットさせ（相打ちOK）、起き上がったところに強フェニックスアローを重ねるとヒットするので、以後繰り返すだけでOK。

他のキャラは基本戦法で紹介したパターンで問題なし。



強フェニックスアローを対空技で返そうとしてヒットする

VS オロチ

試合開始直後、オロチはこちらに向かってズンズン歩いてくるので、そこにタイミングよくコマンド投げを合わせれば、スーパーサイキックスルーパターンで勝てるぞ。

開始直後の投げを失敗した場合や、コマンド投げでのパターンを失敗した場合の補足を書いておこう。

オロチが③番の技を出してくるまではしゃがみガードで待ち続ける。①番の技を出されても、前転や避けで回避せずガードすること。③番の技を出してきたら、③番の技が消えるタイミングを見計らってオロチに向かってダッシュし、硬直しているところにコマンド投げを決めればいい。



開始直後はこちらに向かって投げにきているので…



逆に投げ返そう。もちろんコマンド投げでね



パターンの使い分けが必要 伝統の立ち強キックは今回も有効だ

椎拳崇（しい けん すう）

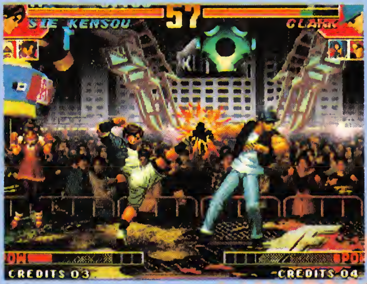
攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法

●立ち強キックパターン

ガードして待ち、相手が近づいてきたところに遠距離立ち強キックを当てていくパターン。先端を当てるように、置いておく感じで出そう。

このパターンを実行していると、キャラによっては前転してくることがある。立ち強キックを当てたあとに前転してきた時は終わり際に立ち強キックを、立ち強キックを前転で抜けられた時は投げを決めることができるぞ。反応できるように注意しておこう。



前々作からあるパターン。先端を当てるように強キックだ



前転されてもこちらが有利。反応すれば投げることが可能

●重ねしゃがみ強キックパターン

一度ダウンさせたあと、起き上がりにしゃがみ強キックを重ね続けるというもの。先端が当たる間合いよりも少し近めから、気持ち遅めのタイミング（遅すぎてもダメ）で重ねると、ほとんどといっていいほど食らってくれるのだ。最初にダウンさせる方法はキャラ別攻略を参照のこと。

●重ね龍連牙・地龍パターン

これもダウンさせたあとのパターンで、起き上がりに重ねる技は龍連牙・地龍。一段目の攻撃持続時間はわりと長いので、少し早めに重ねてしまって大丈夫だ。ダウンさせる方法はキャラ別攻略で。



かなり早めに重ねて大丈夫。遅いと逆にガードされるぞ



ギリギリ届く間合いよりも少し近めで重ねるのがポイント

●待ちパターン

ガードをかためて反撃に徹するパターン。スキの大きい必殺技をガードしたあと、近距離立ち強キック→キャンセル龍連牙・地龍 or 龍連打 or 超必殺技などで反撃していこう。

キャラによっては前転してくることもある。警戒しておき、反応して投げ（Cボタン投げがいい）を決めてやろう。そのままガードしていると投げられてしまうぞ。

●誘いパターン

その名の通り誘って反撃するパターン。弱攻撃を出して跳びこみを誘い、強龍顎砕や龍連牙・天龍で返すのが代表的。強龍爪撃をガード（ヒット）させると必殺技や前転を誘えるキャラもいる。



龍爪撃は、大きなスキがうまい具合に誘いとなってくれる

おまけ情報

●CPUの紅丸は、こちらが肉まんを食うと挑発してくる。2回連続で挑発した時は、跳びこみ連続技を決めることができるぞ。その気になればこれだけで倒すことも可能だ。ロバートや社も挑発してくるが、ロバートは挑発しない時間が短く、社は挑発しないこともあるので、このパターンで倒すのはちょっと無理。

●MAX版仙氣発勁はこちらもダウンするのだが、なんとダウン回避が可能。しかも、そのあとこちらが攻撃を受けるか必殺技を出すまでの間、こちらの通常技のヒット音が変化し、相手がレバーを後ろに入れると攻撃の有無に関係なくガードするようになる。



「肉まんや〜！」「やれやれ…」。漫才ですか？

技コマンド表

●投げ技	
発勁（はっけい）	→or←+C
巴投げ（ともえなげ）	→or←+D
●特殊技	
虎撲手（こぼくしゅ）	→+A
後旋腿（こうせんたい）	→+B
●必殺技	
超球弾（ちょうきゅうだん）	↓↙←+AorC
龍顎砕（りゅうがくさい）	←↓↙+BorD
龍連牙・地龍（りゅうれんが・ちりゅう）	←↙↓↘→+A
龍連牙・天龍（りゅうれんが・てんりゅう）	←↙↓↘→+C
龍爪撃（りゅうそうげき）	ジャンプ中↓↙←+AorC
龍連打（りゅうれんだ）	投げ間合いで→↓↘+AorC（Cボタン連打）
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚（しんりゅうせいおうれっきゃく）	↓↘→↘↓↙←+B
神龍天舞脚（しんりゅうてんぶきゃく）	↓↘→↘↓↙←+D
仙氣発勁（せんきはっけい）	投げ間合いで↓↘→↓↘→+AorC
肉まんを食う（にくまんをくう）	↓↙←↓↙←+AorC

対CPU戦キャラ別攻略

●立ち強キックパターン対応キャラ

アンディ、ジョー、ロバート、ユリ、クラーク、社、暴走庵、暴走レオナ、オロチ社

ユリには、立ち強キックの先端を当てたあとすぐに跳びこんで連続技を狙ってもいい。

暴走の2人は動きが素早いので、気持ち早めに強キックを出し、空振りした時は連発するようにしていこう。



立ち強キックの先端を当てると、虎煌拳を撃つことが多いのだ

●しゃがみ強キックパターン対応キャラ

テリー、ちづる、チャン、クリス、真吾

テリー…跳びこみをしゃがみ強キックで返すか、前転のスキにしゃがみ強キック。

ちづる＆真吾…最初からしゃがみ強キックを当てていく。ちづるは起き上がるのが遅いので注意すること。

チャン…中間距離から龍連牙・地龍。ガードされたら続けてしゃがみ強キック。

クリス…遠距離で立ち強キックを空振りすると強スライドタッチの空振りを誘えることがあるので、そのスキにしゃがみ強キック。重ねるしゃがみ強キックは少し早めに。

●重ね龍連牙・地龍パターン対応キャラ

紅丸、キング、キム

紅丸…しゃがみ強キックの先端が届く間合いで立ち弱パンチを出して居合い蹴りを誘い、スキにしゃがみ強キック。

キング…サプライズローズを待って強龍顎砕で迎撃。近づかれたらしゃがみ弱パンチ。

キム…中間距離から龍連牙・地龍、しゃがみガードされたら続けて強龍顎砕を出す。



このぐらいの間合いで弱パンチ。居合い蹴りを誘えるぞ

●待ちパターン対応キャラ

レオナ、ケンスウ、舞、マリー

ガードしたあとの反撃技は以下の通り。ケンスウ以外には画面端まで後退して待とう。

レオナ…Xキャリバー後連続技。グランドセイバー（ガード後すぐにレバーをニュートラルに戻すこと）後龍連打。

ケンスウ…龍連牙・地龍をしゃがみガードしたあと、しゃがみ強パンチから連続技。

舞…龍炎舞ガード後少し前進して連続技（近い時）か遠距離立ち強キック（遠い時）。

マリー…スピンフォール後に連続技。ストレートスライサー後連続技（近い時）か遠距離立ち強キック（遠い時）。

●誘いパターン対応キャラ

大門、リョウ、ラルフ、チン、山崎、オロチシェルミー

キャラ名…①誘いの技。②誘える行動。③対処法。以上の順番で紹介していくぞ。

大門…①遠めから強龍爪撃を当てる。②前転 or 超受け身。③投げ or 連続技。

リョウ…①開始直後ぐらいの間合いでしゃがみ弱キック。②跳びこみ or 猛虎雷神剎。③強龍顎砕。近づかれたら強超球弾をガードさせ追い払う。

ラルフ…①開始直後～やや近い間合いで立ち弱キック。②跳びこみ。③強龍顎砕 or 龍連牙・天龍（要引きつけ）。

チン…①ギリギリ届かない間合いで遠距離立ち弱パンチ。②柳燐蓬萊。③立ちガードしたあと連続技。

山崎…①相手の真上ちょい手前から強龍爪撃（遠めから大ジャンプがいい）。②前転 or サドマゾ。③しゃがみ強キック（前転は終わり際に）。

オロチシェルミー…①中間～遠距離で弱攻撃。②〝むげつのらいうん〟連発。③1番相手側に出した時、球が消えた直後を狙って龍連牙・地龍 or 跳びこみ連続技で突っこむ。

●その他のパターン

京、アテナ、チョイ、シェルミー、ビリー、オロチクリス

京に対しては、中間距離から龍連牙・地龍→ガードされたらすぐにしゃがみ強キック。どちらかがヒットしたら起き上がりに密着し、近距離立ち強キックを早めに重ねてキャンセル龍連牙・地龍→ガードされたらしゃがみ強キック。

アテナには中間距離でしゃがみガード、跳びこみを龍連牙・天龍（↙→＋C）で迎撃。

チョイとオロチクリスには画面端で後ろジャンプ強パンチを繰り返すだけ。

シェルミーには中間～遠距離で超球弾を連発しよう。

ビリーには、まず相手が歩いてきたところや強襲飛翔棍ガード後に遠距離立ち弱キックの先端を当てる。当てたらすぐに弱超球弾を撃つと跳びこみ→着地必殺技を誘えるので、弱龍顎砕で返そう。以降、起き上がりに遠距離立ち弱キックの先端を当て繰り返し。



このあと、続けざまに弱超球弾→弱龍顎砕と出していこう

VS オロチ

開始直後はズンズン前に歩いて投げ（Cボタン）。投げたら前に歩き、1.5キャラ分ぐらい離れた位置から起き上がりに前ジャンプ昇り空中ふっ飛ばし攻撃を重ねよう。ほぼ確実に食らってくれるぞ。あとは繰り返し重ね続ければOKなのだ。ただし、重ねるのが早すぎるとガードされることがあるので注意。

パターンがくずれたらガード（近い時は立ちで）して待ち、以下の技でダウンを奪う。中間距離で⑨番の技（画面全体攻撃）ガード後に龍連牙・地龍。③番の技（雷の柱）連発の合間をぬって龍連牙・地龍。近距離で技を空振りしたら昇り空中ふっ飛ばし攻撃。



開幕は歩いて投げにいく。これさえ決まれば勝利は目前だ



あとは昇り空中ふっ飛ばしの繰り返しで倒せるぞ

CPU相手なら寝りが強力 しゃがみ強パンチも頼れるぞ



鎮元斎（ちんげんさい）

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法

●寝りパターン

まずは望月酔で寝っころがって中間距離（開始直後〜やや遠い程度）で待つ。近距離で寝ると足払いなどで反撃されることがあるので、少し遠い間合いで寝てからレバー→で移動するのが安全だ。

こちらが寝ていると、CPUは跳びこみや必殺技といった特定の行動を取ってくるので、龍蛇反蹦（以下↑+B）や鯉魚反蹦（以下↑+D）で対処していこう。以降、寝るところから繰り返せばOKだ。誘える行動やそれの対処法はキャラ別攻略の方で。直接迎撃する場合と、寝たままで空振りさせてスキに反撃する場合があるぞ。



寝る位置はやや遠め。跳びこみや必殺技を待つ…



↑+B、↑+D、回転的空突拳を使い分けて対処しよう

●立ち強パンチパターン

先端を当てるように遠距離立ち強パンチを出していくパターン。しゃがみガードして待ち、相手が近づいてくるところに置いておく感じで出そう。

キャラによっては歩いてこないで跳びこんでくることがある。できる限りしゃがみ強パンチで迎撃していこう。立ち強パンチを出したところに跳びこまれるとガードすら間に合わないことが多いので、立ち強パンチは気持ち引きつけてから出すようにすること。

また、立ち強パンチを前転で抜けられることもある。反応すれば投げを決めることが可能なので、注意しておこう。



先端を当てるように出せば、高い確率で食らってくれるぞ

●しゃがみ強パンチパターン

しゃがみガードして待ち、相手が近づいてきたらしゃがみ強パンチを当てていくパターン。相手が地上から近づいてきた時も跳びこんできた時も、とにかくしゃがみ強パンチ。相手に当てたらキャンセルで弱瓢箪撃を出していこう。



分かりにくいけど前転。すぐに反応して投げを決めよう

●後ろジャンプパターン

画面端まで後退して、後ろジャンプ強パンチを繰り返すだけ。打点が高くなりすぎないように注意。ジャンプの下降中に、気持ち遅めのタイミングで出していこう。



対地、対空ともにしゃがみ強パンチ→キャンセル弱瓢箪撃だ

おまけ情報

強轟欄炎炮をガードされると意外にも多くの技で反撃されることが判明。八稚女や強回転的空突拳は炎の下をくぐれるので大安定。終わり際を狙われると、飛燕鳳凰脚、イリュージョンダンス、ファイナルインパクトなどでも反撃される。M・スプラッシュローズに至っては、強轟欄炎炮がヒットしても（至近距離）、ダウン回避した直後に出されると硬直に食らってしまうぞ。

また、少し離れた位置だと2発目が連続ガードにならないので、2発目の前に割りこまれることも。おもしろいのが京の強大蛇薙で、待機ポーズで炎をかわされたあと、なぎ払いを食らってしまうのだ。



強轟欄炎炮ガード後、強大蛇薙で反撃。実戦でやられたら拍手もの？

技コマンド表

●投げ技	
強飲酒（ごういんしゅ）	→or←+C
逆脚投げ（ぎゃくあしなげ）	→or←+D
●特殊技	
酔歩瓢箪襲（すいほひょうたんしゅう）	→+A
●必殺技	
瓢箪撃（ひょうたんげき）	↓↙←+AorC
柳燐蓬莱（りゅうりんほうらい）	→↓↘+AorC
回転的空突拳（かいてんてきくうとつけん）	・←↙↓↘→+BorD ・酔管巻翁中→+BorD ・望月酔中→+BorD
酔管巻翁（すいかんかんおう）	↓↘→+AorC
蝶襲鯥魚（ちょうしゅうりくぎょ）	酔管巻翁中→+AorC
望月酔（ほうげつすい）	↓↙←+BorD
龍蛇反蹦（ろうじゃはんほう）	望月酔中↑+B
鯉魚反蹦（りぎょはんほう）	望月酔中↑+D
●超必殺技	
轟欄炎炮（ごうらんえんぽう）	↓↘→↓↘→+AorC
轟炎招来（ごうえんしょうらい）	↓↘→↘↓↙←+AorC

対CPU戦キャラ別攻略

●寝りパターン対応キャラ

京、紅丸、レオナ、アテナ、ケンスウ、チン、社、クリス、真吾、オロチシェルミー

キャラ名…取ってくる行動（対処法）の順で紹介。

京&真吾…跳びこみ（↑+Dで迎撃）、毒咬み（空振りのスキに↑+D）。

紅丸…フライングドリル↓しゃがみ強キック（ドリルの着地を狙って↑+B）。

レオナ…跳びこみ↓近距離立ち強パンチ（空振りのスキに↑+D）。

アテナ…〃サイコリフレクター（空振りに↑+B）。サイコボール（強回転的空突拳で抜けつつ反撃）。フェニックスアロー（↑+D）。

ケンスウ…超球弾（強回転的空突拳で抜けつつ反撃）。龍連牙（↑+D）。

チン…いつもより少し近めで待つと柳燐蓬萊（↑+D）。

社…スレッジハンマー、ミサイルマイトバッシュ（どちらも空振りのスキに↑+D）。

クリス…強スライドタッチ（空振りのスキに↑+B）。

オロチシェルミー…〃やたなぎのむち〃（空振りのスキに↑+B）。前転（素早く反応して↑+D）。

●立ち強パンチパターン対応キャラ

アンディ、ジョー、リョウ、ロバート、ユリ、クラーク、シェルミー、オロチ社

跳びこんでくるのはリョウ、ロバート、ユリ。リョウの猛虎　雷神刹にはしゃがみ強パンチが地上でヒットする。キャンセル弱瓢箪撃につなごう。

シェルミーに対しては、待たずにズンズン前進して立ち強パンチを当てていこう。

●しゃがみ強パンチパターン対応キャラ

テリー、キム、チャン、暴走庵、暴走レオナ

テリーは跳びこんでくるので迎撃。前転の終わり際にもしゃがみ強パンチを当てる。

キムはダッシュからジャンプしてくることが多い。ダッシュを見たら早めに出そう。

チャンには少し引きつけてから出す。跳びこみはガード。

暴走庵&レオナは動きが素早いので、近づいてくる気配を感じたらしゃがみ強パンチを出してしまおう。

●後ろジャンプパターン対応キャラ

大門、チョイ、オロチクリス

●その他のパターン

ラルフ、ちづる、舞、キング、山崎、マリー、ビリー

ラルフには、開始直後よりやや近い間合いで立ち弱パンチを出して跳びこみを誘い、しゃがみ強パンチで迎撃。

ちづるとビリーは、起き上がりに強回転的空突拳を重ねるとほとんど食らってくれる。ちづるに対しては、ガードされてもすぐに弱回転的空突拳を出せばフォローできるぞ。

最初は以下のパターンでダウンさせよう。ちづる…開始直後ぐらいの間合いでしゃがみ弱キックを出し、続けざまに弱柳燐蓬萊。ビリー…ジャンプ強キック→立ち強パンチ→キャンセル弱回転的空突拳。

舞には画面端にさがって待ち、龍炎舞をガードしたあとに遠距離立ち強パンチ→キャンセル弱瓢箪撃で反撃。前転してきたらC投げを決めよう。

キングには、画面端で後ろジャンプを繰り返し、トルネードキックやサプライズローズを空中ガード後に近距離立ち強パンチ→キャンセル強柳燐蓬萊。サプライズローズの方はガード後すぐに強パンチを出すこと。ダブルストライクガード後のスキにも遠距離立ち強パンチなどが入る。

山崎には、酔歩瓢箪襲をガードさせて前転を誘い、スキに連続技を決めていく。遠くで↑+Dを空振りするとたまに（立ち強キック↓）裁きの匕首を出すので、しゃがみ強キックで迎撃し、起き上がりに酔歩瓢箪襲を重ねるといい。

マリーには、当てるように↑+B（↑+Dや弱蝶襲鯥魚でも可）を出すだけで楽勝。



フライングドリルは低空で出してくる。着地地点に↑+Bだ



最初の頭突きは空振りし、次の寝蹴り（?）が地上ヒット


→+Aをガードさせるには、転ばせて起き上がりに重ねる（多少の遅れはOK）のが確実

ほぼ確実に前転してくる。待ってましたとばかりに連続技を決めてやろう

VS オロチ

試合開始直後はズンズン前進してDボタンで投げる。投げたら、投げの硬直が解けた直後に強回転的空突拳を出すと前転を誘えるので、Dボタンで投げ→強回転的空突拳…と繰り返せばKOできるぞ。パターンが崩れた時は以下のように対処しよう。

遠距離では、⑨番の技（画面全体攻撃）ガード後や③番の技（雷の柱）連発の合間に強回転的空突拳で突っこむ。中距離では技の空振りを狙って弱回転的空突拳で突っこむ。近距離では遠距離立ち強パンチを当てて追い払う。回転的空突拳は、前転でよけられたら投げを狙い、ヒットしたら起き上がりに強回転的空突拳を重ねよう。



起き上がりなどに空突拳で突っこむと前転を誘えるので…



すぐにD投げを決めて転ばせよう。以降は繰り返しだ

まさに"強パンチ万歳!!"三籟の布陣もイケてるぞ!



神楽ちづる

攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦基本戦法

●強パンチパターン

基本的には近寄ってきた相手に対して遠距離立ち強パンチの先端が当たるように出していくパターン。画面端で待ちながら行使するといい感じ。しゃがみ強パンチに代えてキャンセル神速の祝詞（A）までーセットにしてもいいぞ。この2つの技は対空性能も兼ね備えているので、跳びこまれても結構返してくれるのだ。キャンセルがきくかないに関係なく、しゃがみ強パンチに切り替えて闘った方がいい相手もいるので注意。その辺はキャラ別攻略の方を参照して下され。また、前転してくるキャラもいるので、投げを決めることができるように心の準備もしておこう。



遠距離立ち強パンチ。しゃがみ強パンチ→キャンセル神速の祝詞（A）も有効

●待ちパターン

画面端で待ち、相手のとる行動に応じて対処するパターン。注意点は必殺技などをガードして反撃する際、ガードした位置によって連続技が決まらない場合があること。その場合には単発（遠距離立ち強キック）で反撃しよう。待っている際、ダッシュや前転から投げを狙ってくる相手もいるので、その辺は上手く反応して投げを決めたい。

●空中待ちパターン

画面端で後ろジャンプを繰り返して、相手の出してくる突進技や対空技を空中ガードしたあと、着地後に連続技や投げを決めるパターン。真下付近まで相手に近づかれてしまったら、弱技などを使って間合いを離すことが大切。また、ジャンプ強キックなどの通常技を空中ガードしたあとは、着地後に連続技はやめて、投げのみを狙おう。



空中ガード。着地後は連続技を決めよう

●誘いパターン

特定の技を出して、相手に何かしらさせるパターン。

●これが見切れて?パターン

タイトルの通り、三籟の布陣を出すパターンなのだが、ポイントはガードされた時。この技をガードさせると相手はしゃがみガードをするので、すかさずジャンプ攻撃を当てにいけば確実にヒットするのだ。CPUはこの技を見切れないらしい…。これは全キャラ共通のパターンだ。

※対CPU戦にあたり、アドヴァンストならできるだけMAXモード発動を心がけ、エキストラなら暇があればパワー溜めをするようにしよう。

三籟の布陣がガードされてしまっても…





ジャンプ攻撃は食らってくれるのだ

技コマンド表

●投げ技	
令月	→or←+C
回天	→or←+D
●必殺技	
百活・天神の理	→↓↘+AorC
弐百拾弐活・神速の祝詞	→↘↓↙←+AorBorCorD
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞	神速の祝詞中↓↙←+再ボタン入力
百八活・玉響の瑟音	←↙↓↘→+AorC
弐百拾弐活 乙式 頂門の一針	↓↘→+AorBorCorD
●超必殺技	
裏面八拾伍活　零技の礎	↓↙←↙↓↘→+AorC
裏面壱活　三籟の布陣	↓↘→↓↘→+BorD

おまけ情報



本体か相手の近くにいるなら、ガードしてるのも一つの手だ

ネタがないのでくだらないことを紹介するです。最近は三籟の布陣をガードさせたあと、2択にいく前にガードキャンセル（C+D）で返されてしまうことがほとんど。そんでもって、いらないダメージを食らう（豆みたいな威力だけど…）時があるんだけど、それをガードする方法が実はあるんですよ（知ってたらゴメン）。方法はいたって簡単。本体が直接ガードしにいけばいいだけ。

対CPU戦キャラ別攻略

●強パンチパターン対応キャラ

紅丸、大門、テリー、アンディ、リョウ、ユリ、レオナ、ラルフ、クラーク、舞、キム、チャン、チョイ、社、シェルミー、山崎、マリー、暴走庵、暴走レオナ、オロチクリス、オロチ社

テリー、リョウ、ユリ、チャン、マリー、暴走レオナ…足払いをつぶす性能を持つしゃがみ強パンチに代えよう。

レオナ、舞…それぞれXキャリバー、龍炎舞を出してくる時もあるので、ガード後に反撃しよう。龍炎舞には遠距離立ち強キックがいいぞ。

社、オロチ社…前転で回避してくることが多いので、そういった場合は投げてしまおう。また、神速の祝詞（A）を出せば勝手に食らってくれる。ダウンを奪ったあとに再度神速の祝詞を重ねればまた食らう。以降繰り返すパターンでもOKなのだ。

シェルミー…立ち強パンチを連打してるだけで勝てる。

暴走庵…近寄ってきたら出すように心がけよう。適当に出してしまうと闇払いなどを食らう場合があるぞ。



寄ってきたら強パンチ。跳ぼうとして食らってくれる

●待ちパターン対応キャラ

ジョー、アテナ、ケンスウ

ジョー…歩いてくるのをしゃがんで待って、投げ間合いくらいまできたら投げるだけ。

アテナ…弱 or 強フェニックスアローをガードして反撃。

ケンスウ…前転してきたところや龍連牙・地龍をガードしたあとに投げる。



ジョーがギリギリまで歩いてきたら…



投げを決める。Cだと玉響の瑟音が暴発するのでD投げにしよう

●空中待ちパターン対応キャラ

キング、真吾

待つ技はそれぞれ次の通り。

キング…トルネードキック、ダブルストライク。

真吾…強朧車、真吾キック。

●誘いパターン対応キャラ

ロバート、チン、クリス、オロチシェルミー

①誘う技、②誘える行動、③対処法の順に紹介しよう。

ロバート…①ギリギリ当たらない間合いで遠距離立ち強パンチ、②前転～龍牙、③ガード後連続技。

チン…①ギリギリ当たらない間合いで遠距離立ち弱パンチ、②柳燐蓬萊、③しゃがんで回避した→近づいて連続技。ガードした→連続技。

クリス…①遠距離立ち強キック、②たまにハンティングエアと前転、③ハンティングエア→ガード後連続技。前転→投げ。

オロチシェルミー…①遠い間合いで弱技、②"むげつのらいうん"（勝手に出す時もある）、③一番相手側に出した時、その技の終わり際を狙って神速の祝詞（A）or 大ジャンプ攻撃から連続技。一番相手側以外の"むげつのらいうん"はガードに徹しよう。

●その他のパターン

京、ちづる、ビリー、

京、ちづる…遠距離立ち強キックの先端が当たるように出そう。一度ヒットさせたら、ほんの少し間合いを広げて再度遠距離立ち強キックを出していこう。

ビリー…ラウンド開始直後が鍵。はじまったらすぐに後ろ大ジャンプ攻撃（昇り）を出して間合いを離し、着地後すぐにふっ飛ばし攻撃空振りキャンセル乙式 頂門の一針（C）を繰り返し出すだけで勝てる。

VS オロチ

ラウンド開始直後は歩いていって投げを決めることができる。投げたあと相手の起き上がりに遠距離立ち強キックを重ねよう。そのあとはヒット、ガード問わず強キックを出し続ければOK。ヒットしていれば貰い物。ガードされても問題なし。前転（消えるやつ）で回避されてしまったら前転中を投げてしまおう。

パターンが狂ってしまった場合は、慌てずにガードに徹しよう。⑨番の技（無に還ろう）をガードしたあとや③番の技連発モードの合間を縫って神速の祝詞（C）で反撃し、再びパターンへ戻そう。飛び道具を連発してきた場合はガードが安定だぞ。エキストラなら避けがいい。

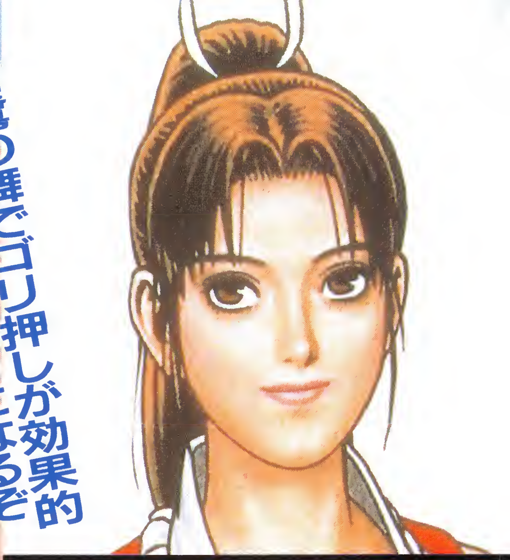


とりあえずは、開幕投げ



起き上がりには遠距離立ち強キック。ガードされてもゴリ押しOK

白鷺の舞でゴリ押しが効果的 ムササビの舞も頼りになるぞ



不知火　舞

攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦基本戦法

最初の1、2面はジャンプ攻撃から連続技を狙うだけで勝ててしまうので、練習ステージには持ってこいなのだ。初心者の方はぜひ練習して連続技の楽しさを覚えよう。

●白鷺の舞パターン

基本は白鷺の舞を使ってゴリ押ししていくパターンなんだけど、相手キャラによって異なるので注意。

●待ちパターン

画面端で待って、相手のとる行動に応じて対処していくもの。必殺技をガードして反撃したり、近づいてきたところに何かしらの技を出していくパターン。ガードした位置によっては連続技が決まらない場合があるので、その場合は単発（立ち弱パンチや強必殺忍蜂）で反撃しよう。また、待っている際、ダッシュや前転から投げを狙ってくる相手もいるので、うまく反応して投げや連続技を狙いたい。

●空中待ちパターン

画面端で後ろジャンプを繰り返して、突進技や対空技を空中ガードしたあと、着地後に連続技や投げを決めるパターン。真下付近まで相手に近づかれてしまったら、弱技を使って間合いを離そう。また、ジャンプ強キックなどの通常技を空中ガードした時は、着地後、投げのみを狙うようにしよう。

●誘いパターン

特定の技を出して、相手に技を出させたりするパターン。

※エキストラなら暇があればパワー溜めをするようにし、アドヴァンストならパワーMAX発動を心がけるようにするといいぞ。



CPU戦においても、かなり有効な必殺技

必殺技をガードしたら連続技を決めたいところ





対空技などを空中ガードしたあとは、連続技を入れよう



対チン。この辺で弱技を出すと…



突進技を誘える。回避したあと連続技で大ダメージを狙おう

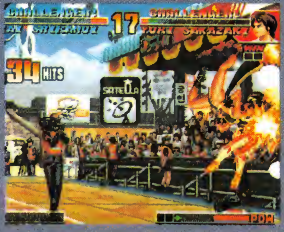
技コマンド表

●投げ技	
不知火剛臨	→or←+C
風車崩し	→or←+D
夢桜	ジャンプ中↑以外+CorD
●特殊技	
紅鶴の舞	↘+B
●必殺技	
花蝶扇	↓↘→+AorC
龍炎舞	↓↙←+AorC
飛翔龍炎陣	→↓↘+BorD
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
ムササビの舞	・↓ため↑+AorC ・ジャンプ中↓↙←+AorC （ボタン押しっぱなし）
白鷺の舞	→↓↘+AorC
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD
鳳凰の舞	↓↙←↓↙←+AorC
水鳥の舞	↓↘→↓↘→+AorC

おまけ情報

相手が画面端にいる時、先端が当たるように遠距離から弱必殺忍蜂をヒットさせると、その後追い打ちをかけることができるのだ。追い打ちに使える技は必殺技ならほとんど。中でも強飛翔龍炎陣がダメージも高く安定して入る。理想はMAX版超必殺忍蜂。メリメリ減るうえに気持ちがいい。

次は画面端限定の連続技。MAX版弱鳳凰の舞→強飛翔龍炎陣。成功すれば合計34ヒット程度で瀕死に追いこめる。コツは、鳳凰の舞の出だし（光った時）に食らう側がジャンプすること。まぁ、実戦で決めることはまず無理なので、テクのほう相手にやっちゃってちょ～だい。



10割ではないけど、見た目がイイのでよい？

対CPU戦キャラ別攻略

●白鷺の舞パターン対応キャラ

リョウ、ロバート、ユリ、ラルフ、クラーク、チャン、クリス、マリー

リョウとユリはガード後、前転をしてくる時があるので投げor連続技を決めよう。それ以外の技はガードしてすぐに白鷺の舞を出そう。ユリは前転の他びんたも誘える。びんたガード後は連続技が入る。

クリスはガードさせたあと暴れることがあるので、1度後ろジャンプしてから再度白鷺の舞を出していこう。

●待ちパターン対応キャラ

大門、ジョー、レオナ、ケンスウ、舞、暴走庵、オロチクリス

大門は前転や超受け身の硬直、またはダッシュ中や裏投げに対してしゃがみ強パンチから連続技を狙おう。

ジョーは歩いて近づいてきたところに投げを決めるだけ。

レオナ、舞はそれぞれXキャリバー、龍炎舞を待ち、ガードしたあとに反撃。

ケンスウは龍連牙・天龍をやってくる時があるが、3段目が空振りするので、そこにしゃがみ強パンチから連続技。

暴走庵は近づいてきたら遠距離立ち強パンチ。ジャンプしたところにヒットするぞ。

オロチクリスは待っているとジャンプやダッシュなどから〝ししをかむほのお〟を狙ってくるので、やられる前に連続技か投げを決めよう。

●空中待ちパターン対応キャラ

キング、キム、真吾

待つ技は、キングはトルネードキック。キムは半月斬、空砂塵。真吾は強朧車。以上。





大門には待ちで安定。近づいてきたところに…

しゃがみ強パンチ。このあとは超必殺忍蜂などにつなごう

●誘いパターン対応キャラ

テリー、アンディ、アテナ、チン、ちづる、社、シェルミー、山崎、オロチシェルミー、オロチ社

①誘う技。②誘える行動。③対処法といった順に紹介していこう。

テリー、アテナ、山崎…①相手の手前に落ちるように、弱ムササビの舞。②テリーはライジングタックル。アテナはサイコソード。山崎はサドマゾ。③相手の着地に合わせて連続技。サドマゾには投げ。また、テリーに白鷺の舞をガードさせるとパワーウェイブを出すので、すぐに跳んで連続技を狙おう。

チン…①ギリギリ当たらない間合いで遠距離立ち弱パンチ。②柳燐蓬萊。③しゃがんで回避した↓近づいて連続技。

ガードした↓連続技。

ちづる…①遠間から弱必殺忍蜂。②前転～弱玉響の瑟音。③ガード後連続技。

社、オロチ社…①遠距離立ち弱パンチの先端を当てるように出す。②前転。③投げ。

シェルミー…①遠距離で弱技を出す。②シェルミーシュート。③引きつけてしゃがみ強パンチから連続技を狙うか、白鷺の舞などを使ってダイレクトに返す。また、遠距離から花蝶扇を連発しているだけでも勝てる。

オロチシェルミー…①遠間で弱技を出す。②〝むげつのらいうん〟（勝手に出す時もある）。③1番手前（相手側）に出した時、その技の引き際を狙って必殺忍蜂で突っこむか、大ジャンプ攻撃から連続技。1番手前以外の〝むげつのらいうん〟は無理せずにガードしよう。



対アテナ。弱ムササビでサイコソードを誘い、スキに連続技を決めよう

●その他のパターン

京、紅丸、チョイ、ビリー、暴走レオナ

京には弱必殺忍蜂を一生出し続けているだけで勝てる。

紅丸、暴走レオナには画面端で後ろジャンプを繰り返すのが有効。相手が跳びこんでくることが多いので、レバーを↙などに入れておいて空中投げを狙おう。

チョイ。後ろジャンプ強キックを繰り返すだけでいい。

ビリーには、ジャンプ攻撃から連続技を狙うだけでOK。



対暴走レオナ。空中投げを使って闘おう

VS オロチ

ラウンド開始後はつかつか歩いていって投げることができる。投げたあとは相手が起き上がる前に間合いを計って、弱ムササビの舞（空中）を相手の手前で落ちるように出す準備をしておこう。そして起き上がったらそれを出そう。うまくいったら前転（消えるやつ）を誘えるので、投げることができるぞ（写真参照）。以降は弱ムササビの舞から繰り返すだけ。

パターンが狂ってしまった場合は、⑨番の技（無に還ろう）をガードしたあとや③番の技の連発モードの合間を縫って強必殺忍蜂で反撃し、再びパターンへ持っていこう。



弱ムササビで前転（消えるやつ）を誘えるので…



投げを決めちゃおう。スキに連続技を入れてもいいのだ



攻略パターンが非常に豊富 相手をよく見て闘おう

キング

攻略／DSP－たろりん

対CPU戦基本戦法



頼れる遠距離立ち強キック。先端ならCPUはあまりガードしない

●遠距離立ち強キックパターン

相手が近づいてきたら遠距離立ち強キックを当てるパターン。この技は判定が強くダメージも結構大きいので、いうことなしなのだ。このパターンは画面端までさがってからすると非常にやりやすいぞ。相手が遠距離立ち強キックに反応して前転してきたら、すかさず投げを決めるわけだが、この時強キックボタンで投げてしまうと、相手と位置が入れ替わってしまって効率が悪い。強パンチボタンで投げを決めるようにしよう。

●サプライズローズパターン

弱サプライズローズを使うパターン。

相手に当てにいくものと、弱サプライズローズで相手の行動を誘い、そこに反撃するものの2通りがあるぞ。キャラ別攻略の方でそれぞれのパターンについて説明するぞ。

●しゃがみ強パンチパターン

相手が近づいてきたらしゃがみ強パンチを当てるというパターン。しゃがみ強パンチはリーチが短いので、目の前まで相手を引きつけてから出すようにしよう。相手が跳んできても、しゃがみ強パンチは対空になるので問題ない。

●待ちパターン

待っていると必殺技を出してくるキャラに有効。必殺技をガードして、そのスキに反撃を決めるというものだ。

●ローキックパターン

相手をダウンさせたあとに使うパターン。これ自体が攻略パターンというわけではなく、他のパターンと組み合わせて使うことになる。

相手をダウンさせたら、起き上がりに大ジャンプ強キックで跳びこんでガードさせる。着地したら近距離立ち弱キックを出そう。CPUはジャンプ攻撃後の立った状態で出せる下段判定技を必ず食らう性質があるので、近距離立ち弱キックが絶対にヒットする。キャンセル強トルネードキックを決めて再びダウンさせよう。あとは繰り返せばOK。



しゃがみ強パンチも強い。対空・対地どちらにも使える



起き上がりに跳びこんでジャンプ強攻撃をガードさせ…

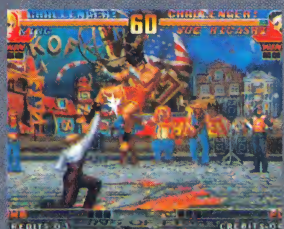


着地したら下段の近距離離立ち弱キックを出すとヒットするのだ

おまけ情報

前号で紹介したジャンプ強キック→近距離立ち強キック（1段目）キャンセルサイレントフラッシュの連続技について。前号の写真では画面端で決めているけど、画面中央でも楽勝で決まります。一部の読者の皆さんに誤解を与えてしまったようなので、この場を借りておわびさせていただきます。

対戦攻略の補足を少し。対空技のしゃがみ強パンチは、先端をヒットさせるとなぜかヒットマークが弱攻撃のものになってしまうぞ。威力は変わらないけどね。というか、この技はもともと威力が非常に小さい。反応できる人は弱トルネードキックを使おう。



簡単に返せるのはいいけど、相手に与えるプレッシャーは小さい…

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ホールドラッシュ	→or←+C
フックバスター	→or←+D
●特殊技	
スライディングキック	↘+D
●必殺技	
ベノムストライク	↓↘→+BorD
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+BorD
トラップショット	→↓↘+BorD
トルネードキック	→↘↓↙←+BorD
サプライズローズ	→↓↘+AorC
ミラージュキック	←↙↓↘→+BorD
●超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+BorD

対CPU戦キャラ別攻略

●遠距離立ち強キックパターン対応キャラ

京、紅丸、アンディ、ジョー、レオナ、ラルフ、クラーク、ケンスウ、ちづる、社、真吾、暴走庵、暴走レオナ、オロチ社

レオナ、暴走レオナは遠距離立ち強キックに反応してXキャリバーを出すことがある。立ちガードして反撃を決めてやろう。近距離立ち強キック（2段目）→キャンセル強トルネードキックがおすすめだ。

ラルフは跳びこんでくることがあるので、弱トルネードキックで落としてやろう。



ラルフが跳びこんできたら、弱トルネードキックで返してやろう

●サプライズローズパターン対応キャラ

テリー、ユリ、山崎

ユリにはひたすら弱サプライズローズを当てにいく。ガードされることが多いが、けずりで与えるダメージも多いので気にしないこと。

テリー、山崎には遠距離から弱サプライズローズを出す。すると前転を誘えることがあるので、前転の終わり際を投げてしまおう。前転してこなかったらまた間合いを離して弱サプライズローズだ。



当たらないように遠くから弱サプライズローズを出してみると



山崎は反応して前転をしてくることがある。うまく誘えたらすかさず投げを決めよう

●しゃがみ強パンチパターン対応キャラ

大門、チョイ、シェルミー、キム

大門はよく超受け身や前転をしてくる。ここにしゃがみ強パンチがヒットしたら、キャンセル強トルネードキックでダウンを奪おう。

キムがジャンプしたらしゃがみ強パンチを出すのを止めて立ちガードしよう。飛翔脚や鳳凰天舞脚を出されるとしゃがみ強パンチがつぶされてしまうぞ。

シェルミーも同様によくシェルミーシュートを出してくる。しゃがみ強パンチ→キャンセル強トルネードキックでダウンさせてしまおう。

●待ちパターン対応キャラ

アテナ、舞、マリー

それぞれ、強フェニックスアロー、龍炎舞、ストレート・スライサーのスキに反撃。アテナは弱フェニックスアローからスーパーサイキックスルーという連係を使ってくることがあるので注意しよう。よく見れば、降りてくる角度でフェニックスアローが強か弱か判別できる。弱だったら終わり際に投げを決められる。

●その他のパターン

リョウ、ロバート、チン、ビリー、クリス、キング、チャン、オロチクリス、オロチシェルミー

リョウはしゃがみ弱キックで跳ばせて弱トルネードキックで落とす。ロバートはふっ飛ばし攻撃で前転からの龍牙を誘えることがある。ガードして反撃。チンには垂直ジャンプ強キックを繰り返す。

ビリーはジャンプ攻撃から連続技を決める。クリスはスライディング連発でいいぞ。

キングは画面端で後ろジャンプ。必殺技を空中ガードして反撃していこう。



ただコレを繰り返すだけ。高めの打点で出すといいぞ

チャンは近づいてきたところにしゃがみ強パンチ→キャンセル必殺技だ。

オロチクリスは画面端で後ろジャンプ強キック。

オロチシェルミーは、弱技で"むげつのらいうん"を誘い、跳びこんでいこう。



この位置の弾がチャンス。消える少し前に跳びこむべし

VS オロチ

ラウンド開始直後、オロチは必ずこちらに歩いてくる。ここに投げを決めることができるぞ。

ダウンを奪ったら、起き上がりに昇りジャンプ強キックを重ねる。これをよく食らってくれるぞ。そうしたら、着地と同時に投げを決めよう。基本的にはこれの繰り返しでOK。もし、昇りジャンプ強キックを前転で抜けられても、前転の出現地点に近づいて投げを決めることが可能。

起き上がり以外でも、オロチが近づいてきたら昇りジャンプ強キックを出していけばパターンに復帰できる。近づいてこない時はガードをかためて待とう。



前ジャンプの昇りで強キックを出すとよくヒットするぞ

そうしたら、着地と同時に投げを決めるのだ。ゲシゲシ



流星落、飛燕斬、飛翔脚で相手をたたみかけろ!

キム・カッファン

攻略／DSP - たろりん

対CPU戦基本戦法

●流星落パターン

近づいてきたところに流星落を出すだけのパターン。遠い時は強で、近い時は弱で出すようにしよう。

しゃがみ状態でためると、CPUに近づかれてしまうので、立ち状態で後ろにさがりながらためを作るようにしよう。

一度ヒットしたら、画面端以外ならその場でしゃがんでためを作る。そして起き上がりに流星落を重ねていく。相手を画面端に追いこんだら、流星落ヒット後、普段と同じようにさがりながらためを作って間合いを離そう。それから起き上がりに重ねるのだ。

万一流星落をガードされてしまったら、すぐに連発せず、歩いて少し後ろにさがってから次の流星落を出そう。もしさがっている間にCPUがスキの大きい技を出していたら、そのスキに反撃を決めることもできる。



後ろにさがりながら流星落のためを作り、相手が近づいてきたら…



射程に入ったら流星落。起き上がりに重ねよう

●飛燕斬パターン

これには方法が2つある。1つは、強飛燕斬→↓+Dの追加技を出し続けるというもの。1回ガードされたり空振りしても、次の強飛燕斬を食らいにきてくれることが非常に多い。

もう1つは、弱技などで相手の跳びこみや必殺技を誘い、弱飛燕斬で返すというもの。誘いに使う技は主にしゃがみ弱キック。



強飛燕斬を繰り返すだけ。↓+Dも必ず入力しよう

●飛翔脚パターン

至って簡単、前ジャンプして飛翔脚を出すパターン。主に弱飛翔脚を使う。

これには、近くから前ジャンプして相手の真上から直接襲いかかるものと、遠間で飛翔脚を出して相手の必殺技を誘うものの2つがある。対応キャラについてはキャラ別攻略を参照。

●待ちパターン

相手の必殺技や前転を待ち、そのスキに連続技を決めていくというもの。しゃがみガードで待つのが基本。

決める連続技はしゃがみ弱キック×2→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強空砂塵がお手軽。

必殺技を空振りしたあとなどの大きいスキには、近距離立ち強パンチから痛い連続技を決めてもいいぞ。ゲージがあればもちろん鳳凰脚につないでいこう。



使うのは弱飛翔脚。なるべく相手の真上から出そう

おまけ情報

対戦で使えるコンビネーションを紹介しよう。

近距離立ち強パンチの1段目やしゃがみ弱パンチをキャンセルしてトラ・ヨプチャギを出し、キャンセル飛翔脚で着地してスキをなくす。このあとは相手の技のほとんどが空振りする間合いになっているので、さまざまな連係で相手を翻弄することができる。

ゲージがあるなら、前ジャンプの昇りで低空から鳳凰天舞脚を出すのがおすすめ。相手が手を出していたら、そのスキにバッチリヒット。

他に、弱半月斬、小ジャンプ、バックステップ→跳びこみ、もう1度トラ・ヨプチャギなどの選択肢があるぞ。



低空から鳳凰天舞脚を出す。相手が手を出すとバッチリヒットする

技コマンド表

●投げ技	
首極め落とし	→or←+C
殺脚投げ	→or←+D
●特殊技	
トラ・ヨプチャギ	→+A
ねりチャギ	→+B
●必殺技	
飛燕斬	↓ため↑+BorD 強～↓+Dで追加技
半月斬	↓↙←+BorD
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+BorD
流星落	←ため→+BorD
空砂塵	↓ため↑+AorC
●超必殺技	
鳳凰脚	・↓↙←↙→+BorD ・ジャンプ中↓↙←↙→+BorD
鳳凰天舞脚	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+BorD

対CPU戦キャラ別攻略

●流星落パターン対応キャラ

京、クラーク、アンディ、キング、チャン、クリス

キングと京には、一度流星落をガードされたら、さがりながら様子を見よう。クリスには、起き上がりに重ねる流星落は遅めに出した方がいい。

●飛燕斬パターン対応キャラ

レオナ、ラルフ、紅丸、キム、リョウ、ユリ、暴走レオナ

レオナ、暴走レオナは、強飛燕斬→↓+Dで必殺技やジャンプを誘えるので、それを弱飛燕斬で返す。走ってきたらグランドセイバーがくるので、早めに弱飛燕斬を出そう。

キム、ユリにはひたすら強飛燕斬→↓+Dの繰り返し。

紅丸には中間距離で後ろジャンプをして着地と同時に強飛燕斬を出すと、跳びこんできたところにヒットすることが多い。相手が起き上がる前に間合いを調整し、また後ろジャンプで跳びこみを誘おう。

リョウは遠めの間合いでしゃがみ弱キックを出すと、跳びこみか強猛虎 雷神剣を誘える。弱飛燕斬で返そう。ラルフも同じくしゃがみ弱キックで跳びこみを誘えるぞ。



うまく間合いを合わせて後ろジャンプすると…

紅丸のジャンプを誘えるので、強飛燕斬で迎撃してやろう

●飛翔脚パターン対応キャラ

テリー、ちづる、山崎、真吾、オロチ社

遠くから弱飛翔脚を出すと、テリーからはライジングタックルの空振りを、山崎からはサドマゾを誘える。両者とも、スキにしゃがみ弱キックからの連続技を決めよう。

同じようにアテナもサイコソードを誘えるぞ。待ちパターンよりも楽だと思う人はこちらを使ってもいい。

ちづる、真吾、オロチ社には前ジャンプして頭上から弱飛翔脚。オロチ社、真吾には間髪入れず繰り返しているだけでいいが、ちづるには弱天神の理で返されることがあるので、少し間を置いてから次のジャンプをすること。



当たらない位置で弱飛翔脚を出し、サドマゾを誘うのだ

●待ちパターン対応キャラ

大門、アテナ、ケンスウ、舞、シェルミー、マリー、オロチクリス

大門は前転や超受け身のスキに連続技。近づかれたらしゃがみ弱キックで追い払い、跳ばれたら弱飛燕斬。

アテナには強フェニックスアローのスキに、舞には龍炎舞のスキに流星落か鳳凰脚。

ケンスウには画面端で待ち、前転にはしゃがみ弱キックからの連続技か投げ。龍連牙・地龍はしゃがんでいれば3発目が空振りするので、そこにしゃがみ弱キックから連続技。

シェルミーは弱技でシェルミーシュートを誘い、しゃがみ弱キック以外の技を当てて適当に止める。

マリーはストレート・スライサーのスキに連続技。

オロチクリスはジャンプしてくると大抵何も技を出さずに着地するので、タイミングよく近距離離立ち強パンチ。

●その他のパターン

チン、ジョー、ロバート、チョイ、社、ビリー、暴走庵、オロチシェルミー

チンには、遠距離立ち弱パンチが届くギリギリの間合いまで近づいてきたところで出す。すると柳燐蓬莱が誘えるので、立ちガードして連続技。

ジョー、ロバートには遠距離立ち強パンチ。ロバートは反応して前転から龍牙を出すことがあるので、スキに反撃。

チョイには後ろジャンプ強キックで勝てる。

社には遠距離立ち強キックを出していればいい。前転から近距離立ち強キックを出してくることがあるので、前転を見たら立ちガード。

ビリーにはジャンプ強キックから連続技。2セット入れば気絶させられる。

暴走庵には近づいてきたところに遠距離立ち強キック。

オロチシェルミーは弱技で“むげつのらいうん”を誘う。目の前に“むげつのらいうん”を出したら、その終わり際に跳びこみから連続技。直接鳳凰脚や鳳凰天舞脚でもいい。

VS オロチ

遠めの間合いで跳んで弱飛翔脚を出すと、前転を誘うことができる。そのスキを投げてしまおう。これの繰り返しで勝つことができるぞ。

連続技を決めてもいいが、オロチはわずかながら宙に浮いているので、しゃがみ弱キックが空振りすることに注意。

ちなみに、ラウンド開始直後に前に歩いて投げを狙うと必ず決まるぞ。ここからパターンに持ちこめば楽勝。

万一パターンが崩れたら、一旦ガードをかためて待つ。⑨番の技のスキに近づいて、しゃがみ強キックや鳳凰脚を決めるなどしてダウンを奪ったら、再び基本パターンに戻ればOKだ。



山崎などと同じく、当たらないように弱飛翔脚を出すと…

前転を誘えることがある。その硬直を投げよう。あとは繰り返し

大回転先生はまだまだ健在 リーチの長い通常技も使えるぞ



チャン・コーハン

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法

●鉄球大回転パターン

強の鉄球大回転（以下、大回転）を出し続けるだけのパターン。間合いを調節すると、一部のCPUキャラは突っこんできて食らってくれるのだ。

大回転は、前転や後転（EXは前後ステップ）中にボタンを連打すれば、間合いを調節しながら出すことができる。

大回転ヒット後はABCD同時押しで停止して、前転（ステップ）から大回転を出していくといいぞ。微調節はレバー左右でおこなおう。

ボタン連打中はレバーを下方向に入れておこう。しゃがみ強パンチなら、暴発しても空振りキャンセルがかかるからだ。これは普通に出す時にもいえる。



一部のおバカさんは、無謀にも突っこんできて自滅するのだ

●立ち弱パンチパターン

ギリギリ届かない間合いで遠距離立ち弱パンチを連発するパターン。技を出そうとしたり、ジャンプしようとしたところにペシペシヒットするぞ。ボタンを連打すると大回転が出てしまうので、タイミングよく1回ずつ押すこと。



ジャンプ直後や必殺技などを叩ける。威力も結構大きいぞ

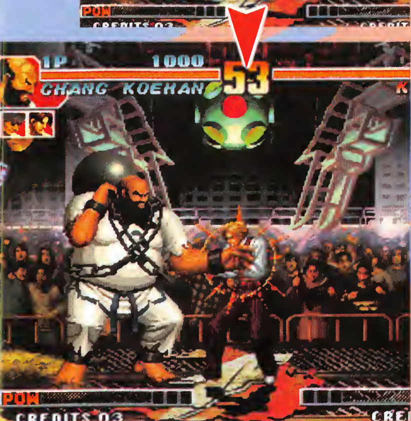
●立ち強パンチ誘いパターン

遠距離立ち強パンチで前転を誘い、そこに大破壊投げを決めるパターン。強パンチを出す間合いは開始直後より少し近い程度。先端が当たる間合いよりも少し近めだ。

確実に前転してくるわけではないので、タイミングを合わせてコマンドのレバー部分だけを入力しておき、前転してきたのを確認したらCボタンを押す方法を使うといい。

立ち強パンチを出したら、相手の動きをよく見ておき…





前転してきたら大破壊投げでゲットしてやろう

●後ろジャンプパターン

画面端までさがって後ろジャンプ強キック（下降中に出す）を繰り返すパターン。レバーは斜め後ろに入れっぱなしで、タイミングよくDボタンを押すだけでOKだ。

●ひき逃げパターン

遠距離からひき逃げで突っこむだけという簡単なもの。出す間合いは、ギリギリ届くところより少し近めが理想だが、バックステップなどで離れてから適当に出すだけでも充分。何か技を出そうとしたところにヒットするぞ。

ヒットしたあとは、前に歩いて（画面端ではバックステップして）間合いを調節し、相手が起き上がったところにひき逃げを当てていこう。完全に重ならないように、ワンテンポ遅らせるのがコツだ。

おまけ情報

●チャンの立ち弱キックはちょっと変。ガードさせた時はガードマークを除いて普通の弱攻撃と一緒なのだが、ヒットさせた時は離れる間合いとのけ反り時間が強攻撃のものになるのだ（'96でも同様）。

この技を利用した連続技もある。密着状態から立ち弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルひき逃げがそれだ。威力は低いが、おちょくりにはいいかもしれない。同キャラ戦ならひき逃げを弱鉄球大圧殺にかえても入るぞ。

●アドヴァンストで、鉄球大回転を出した直後に強制停止→再び鉄球大回転…と繰り返すとゲージがモリモリたまる。もう極めるしかない（？）。



ヒットマークも強攻撃。ガード硬直もそうならよかったのに…

技コマンド表

●投げ技	
破顔撃（はがんげき）	→or←+C
鎖締め（くさりじめ）	→or←+D
●特殊技	
ひき逃げ（ひきにげ）	↘+A
●必殺技	
鉄球粉砕撃（てっきゅうふんさいげき）	←ため→+AorC
鉄球大回転（てっきゅうだいかいてん）	AorCボタン連打
鉄球飛燕斬（てっきゅうひえんざん）	↓ため↑+BorD
大破壊投げ（だいはかいなげ）	投げ間合いで→↘↓↙←→+C
●超必殺技	
鉄球大暴走（てっきゅうだいぼうそう）	↓↘→↘↓↙←+AorC
鉄球大圧殺（てっきゅうだいあっさつ）	↓↘→↓↘→+AorC

対CPU戦キャラ別攻略



居合い蹴りは意外とスキがある。硬直にひき逃げが入るぞ

●鉄球大回転パターン対応キャラ

クラーク、アテナ、ケンスウ、社、シェルミー、真吾、オロチ社

クラークとアテナに対しては開始直後ぐらいの間合いで、その他のキャラには少し遠めの間合いで大回転を出そう。

社には立ち強パンチ誘いパターンも通用するが、間合い調節がシビア（少しでも近いとしゃがみ強キックを食らう）。

●立ち弱パンチパターン対応キャラ

京、紅丸、チン、暴走庵

紅丸は、立ち弱パンチに反応して居合い蹴りを空振りすることがある。スキにひき逃げを決めていこう。

チンに対しては、立ち弱パンチを出したらすぐにガードする。柳燐蓬莱を誘えるので、大破壊投げで反撃しよう。ひき逃げパターンも通用するぞ。

●立ち強パンチ誘いパターン対応キャラ

ロバート、キング、山崎

ロバートは前転したあとに必ず龍牙を出すので、ガード後に連続技を決めてもいい。

山崎に対しては、立ち強パンチのかわりに中間距離からの弱鉄球粉砕撃を使う。食らってくれることも多いぞ。

●後ろジャンプパターン対応キャラ

大門、ラルフ、チョイ

●ひき逃げパターン対応キャラ

ちづる、ビリー

ちづるに近づかれた時は、ガードをかためて待ち、各種必殺技をガードしたあとに大破壊投げを狙っていこう。

●その他のパターン

テリー、アンディ、ジョー、リョウ、ユリ、レオナ、舞、キム、チャン、クリス、マリー、暴走レオナ、オロチクリス、オロチシェルミー

テリーは、中間距離からひき逃げをガードさせるとそのあと前転してくる。投げ技を決めて繰り返そう。

アンディとチャンにはしゃがみガードして待ち、近づいてきたところにしゃがみ弱パンチ（先端）→キャンセルひき逃げを当てていく。CPUチャンの強攻撃をガードした時は、すぐにひき逃げを出すと高確率でヒットするぞ。



跳びこんできたところにちょうどよくヒットするのだ

ジョーは、待っているとノコノコと近づいてくる。そこに大破壊投げを決めていこう。

リョウとキムにもひとまず待ち、ふっ飛ばし攻撃が当たる間合いまで近づいてきたらそれを出していこう。

ユリに対してはまず画面端にさがる。ギリギリ届かない間合いでしゃがみ弱キックを出すと雷煌拳を誘えるので、ガード後大破壊投げで反撃。

レオナにも画面端待ち。Xキャリバーやグランドセイバーをガードしたあと大破壊投げを決めていこう。

舞も待ちで倒す。龍炎舞ガード後にひき逃げで反撃しよう。前転してきたら投げだ。

クリスには遠距離からの弱鉄球粉砕撃が有効。ヒットしなかった時は連発しよう。間合いが近い時は遠距離立ち弱パンチで追い払えるぞ。

マリーには、前&垂直ジャンプ強キック連発でゴリ押し。

暴走レオナは、中間〜遠距離で弱鉄球粉砕撃を出すと、そのあと突進技を出してくる。早出しの強飛燕斬で迎撃し、起き上がるところに弱鉄球粉砕撃を出して繰り返そう。



ガードでも空振りでもOK。このあと必殺技を出してくる

オロチクリスにはしゃがみガードして待ち、ジャンプ（技は出してこない）や前転をしてきたらCボタン連打。"ししをかむほのお"の出がかりにしゃがみ弱パンチ→キャンセル強鉄球大回転が決まるぞ。

オロチシェルミーは、"むげつのらいうん"連発モードが狙い目。一番相手側に出すのを待ち、これが消える時にタイミングよくひき逃げで突っこめば、ほぼ確実にヒットする。"やたなぎのむち"を出した時もひき逃げを決められるぞ。近づかれたり、技を出してこなくなったら遠距離立ち弱パンチで牽制しよう。

VS オロチ

中間距離からの前ジャンプ昇り強キック（空振り）で前転を誘うことができる。終り際に通常投げを決めたあと、前に歩いて起き上がったところに昇り強キックを空振りすれば、繰り返しパターンにはめることができるぞ。画面端に追いつめたら垂直ジャンプ昇り強キックで誘えばOKだ。

パターンに持ちこむ最大のチャンスは開始直後。前に歩いて投げることができる。うまくいかなかったらとにかくガードをかためて待ち、近〜中間距離で⑨番の技（画面全体攻撃）をガードした直後や、③番の技（落雷）連発の合間を狙ってひき逃げを当てて転ばせ、パターンに持ちこもう。



昇り強キックを出すとオロチは消える（前転）ので…

投げを決めて繰り返し。大破壊投げはスキがあるので不可

旋風飛猿刺突が強力！ 空中ヒットしたら お手玉でヤンス～



チョイ・ボンゲ

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法

●飛翔脚連発パターン

強飛翔脚を連続で出すパターン。強飛翔脚で突っこんだら、着地と同時に後ろジャンプして強飛翔脚を繰り返せばOK。出すタイミングはジャンプの頂点寸前ぐらいだ。

キャラによっては前転などでかわされることもあるが、すぐにジャンプして強飛翔脚を出していけばいいだけ。とにかく強飛翔脚を連発しよう。

●当て逃げパターン

強旋風飛猿刺突（当て）と方向転換（逃げる）を繰り返していくパターン。

まず、中間～遠距離から強旋風飛猿刺突を出す。試合開始前は必殺技のためを作れないので、開始直後はひとまず後ろに歩いてためを作ること。

強旋風飛猿刺突がガードされたり、前後転や必殺技のスキにヒットしたら、すぐに方向転換（真後ろ）で逃げたあと、再び強旋風飛猿刺突で突撃。これを繰り返そう。

相手が後転した場合はヒットするのが遅く（方向転換のタイミングが遅く）なり、当たり方によっては方向転換できないことがあるので注意。

また、画面端に追いつめられると、方向転換で充分に間合いを離せなくなってしまう。方向転換を前～前～後ろに増やして押し戻そう。

空中の相手に強旋風飛猿刺突がヒットした時は、方向転換（前×3）→鳳凰脚 or 強竜巻疾風斬の空中連続技を決めよう。おまけ情報で紹介している連続技を狙ってもいいぞ。

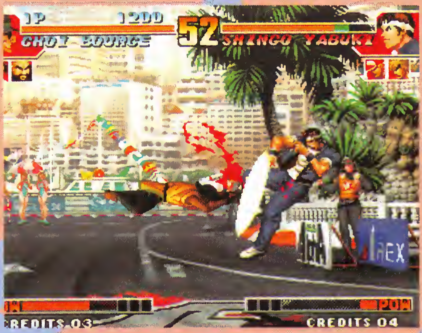
とりあえず強旋風飛猿刺突。中間～遠距離から出そう





相手に当てたら方向転換で退避。これの繰り返しが基本だ

空中ヒット後はお手玉のチャンス。見逃さないように



●弱飛翔脚誘いパターン

弱飛翔脚を空振りして必殺技を誘い、そのスキに反撃していくパターン。ジャンプの方向は間合いによって使い分け（開始直後ぐらいだったら後ろ）、ジャンプ直後に低い位置で弱飛翔脚を出すといい。

反撃は投げ（下血突き）か、鳳凰脚につなぐ連続技で。反撃して相手をダウンさせたら、起き上がるところに間合いを合わせて弱飛翔脚を空振りすれば、連続でパターンにはまってくれることが多いぞ。



このぐらいで飛翔脚。近いと誘った技を食らってしまうぞ

●しゃがみ強パンチパターン

しゃがみガードして待ち、相手が近づいてきたところにしゃがみ強パンチを当てていくというもの。

●後ろジャンプパターン

画面端まで後退し、後ろジャンプ強キックを繰り返すだけ。レバーは斜め後ろに入れっぱなしで、タイミングよくDボタンを押すだけでOKだ。

おまけ情報

まずは連続技を2つ紹介。

●近距離立ち（しゃがみ）強パンチ→キャンセル通り魔蹴り→鳳凰脚。ほぼ密着の状態からのみ決まる連続技（MAX時は不可能）。ダメージが大きいので、相手が大技を空振りした時などに決めよう。

●方向転換→強飛翔空裂斬→方向転換。空中の相手をウキ～×4でお手玉したあと、画面端に辿り着いていれば、強飛翔空裂斬（前斜め上＋D）で拾えることがある。さらに方向転換でお手玉すれば、大ダメージ＋気絶確定だ。

損情報。鳳凰脚ヒット後に画面端に辿り着いてしまうと、相手キャラによってはダウン回避→投げで反撃される。

4ヒット後、位置が左右入れかわってる時はほぼ不可能。運？



技コマンド表

●投げ技	
頭乗刺し（ずじょうさ）	→or←＋C
下血突き（げけつづ）	→or←＋D
●特殊技	
二段斬（にだんざん）	→＋A
通り魔蹴り（とおりまげ）	→＋B
●必殺技	
竜巻疾風斬（たつまきしっぷうざん）	↓ため↑＋AorC
飛翔空裂斬（ひしょうくうれつざん）	↓ため↑＋BorD（ボタン押しっぱなし）
飛翔脚（ひしょうきゃく）	ジャンプ中↓↘→＋BorD
旋風飛猿刺突（せんぷうひえんしとつ）	←ため→＋BorD
方向転換（ほうこうてんかん）	旋風飛猿刺突or飛翔空裂斬中レバー＋ボタン
疾走飛翔斬（しっそうひしょうざん）	←ため→＋AorC
●超必殺技	
真！超絶竜巻真空斬（しん！ちょうぜつたつまきしんくうざん）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
鳳凰脚（ほうおうきゃく）	↓↘→↘↓↙←＋BorD

対CPU戦キャラ別攻略

●飛翔脚連発パターン対応キャラ

レオナ、キング、社、マリー、ビリー、暴走レオナ、オロチシェルミー、オロチ社

キングに対しては頭の辺りを狙って、マリーには通常より早めに、少し低い位置で強飛翔脚を出そう。どちらもよく食らってくれるぞ。

ビリーはたまに強襲飛翔棍で飛翔脚をかわしてくるが、着地地点にしゃがみ強キックを当ててやればいいだけ。

オロチシェルミーには、飛翔脚を"むげつのらいうん"で返されてそのまま連発モードに入られることがある。そんな時は、雷撃球が消える時を狙って飛翔脚で突っこもう。

社とオロチ社には前ジャンプからの弱飛翔脚を連発する。画面中央では、相手の真上ちょい手前から出そう。



頭上狙いの弱飛翔脚が有効。連発して端に追いつめよう

●当て逃げパターン対応キャラ

京、大門、ロバート、クラーク、舞、キム、チャン、シェルミー、クリス、真吾、暴走庵

ロバートとキムは強旋風飛猿刺突を前転でくぐることがあるが、落ち着いて方向転換で逃げれば問題ない。

チャンに対しては、逃げたあとすぐに突っこむと空中ふっ飛ばし攻撃で返されることがある。一旦様子を見てから突っこむようにすること。

暴走庵には返されることが多いものの、空中でヒットすることがあるのでめげずに繰り返そう。近づかれたら立ちガードして待ち、闇払いをガードしたあとに強旋風飛猿刺突を出すといいぞ。

●弱飛翔脚誘いパターン対応キャラ

テリー、アテナ、チン、山崎

テリーはライジングタックル、アテナはサイコソード、チンは弱柳燐蓬萊、山崎はサドマゾを出してくる。

弱柳燐蓬萊には連続技を決めにくい。立ちガードしたあとに少し前進して投げるのが確実だ。サドマゾにも歩いていって投げで安定しよう。

チン以外は前転してくる場合もあるので、できる限り反応して投げを決めよう。

●しゃがみ強パンチパターン対応キャラ

アンディ、ジョー

ジョーには、少し引きつけてからしゃがみ強パンチを出し、続けてもう1発しゃがみ強パンチを出していこう。

●後ろジャンプパターン対応キャラ

ラルフ、チョイ、オロチクリス

こいつらは特に問題ナシ。

●その他のパターン

紅丸、リョウ、ユリ、ケンスウ、ちづる

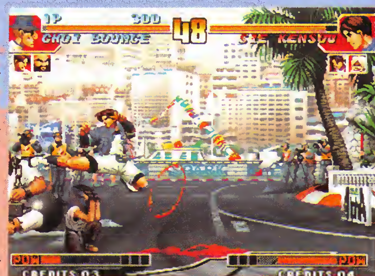
紅丸には、強飛翔脚で突っこんだあと一旦しゃがみガードして、相手の攻撃をガードしたら（よけたら）垂直ジャンプ強飛翔脚。これを繰り返す。ガードの時に前転してくることもある。投げを狙おう。

リョウは、強疾走飛翔斬をガードさせると虎砲を空振りすることが多い。スキに下血突きや連続技を決めよう。

ユリには、開始直後より少し近い間合いで竜巻疾風斬を弱→強と連続で出そう。跳びこんできて食らってくれるぞ。

ケンスウにはしゃがみ待ち。龍連牙・地龍のスキにしゃがみ強パンチ→キャンセル強竜巻疾風斬（鳳凰脚）を決める。密着するぐらいまで近づかれたら、しゃがみ弱パンチを2発ほど連発して追い払おう。

ちづるに対しては、強旋風飛猿刺突→方向転換（前→前→前斜め下）→しゃがみ強パンチ→キャンセル強旋風飛猿刺突を繰り返す。方向転換するタイミングを少し遅らせるのがポイントだ。何か技を出そうとして食らってくれるぞ。



龍連牙・地龍の3発目はしゃがめばかわせる。すぐに反撃しよう



弱疾風斬の空振りに反応して跳びこむユリ。しかし…



そこには強疾風斬が待っていた。裏側でメリメリ当たるぞ

VS オロチ

弱飛翔脚誘いパターンが通用する。前転を誘えるので、下血突きを決めて繰り返そう。

オロチは、試合開始直後は必ずこちらに近づいてくるので、ここでパターンに持ちこんで倒してしまうのが理想。

うまくいかなかった時は、ガードをかためてチャンスを待つ。⑨番の技（画面全体攻撃）ガード後は、開始直後ぐらいの間合いなら前に歩いて投げやふっ飛ばし攻撃で、端と端まで離れていない限り鳳凰脚で反撃できる。⑩番の技（吸いこみ投げ）は、後ろにさがってから空中ふっ飛ばし攻撃を当てるといいぞ。もちろん、歩いてきた時は弱飛翔脚からパターンに持ちこもう。



実は弱いオロチ。弱飛翔脚で前転（消え）を誘えるので…



そこを投げればいいだけ。繰り返せばパーフェクトだ

パターンの使い分けが必要になってくるがどれもわりとお手軽だー!



七枷(ななかせ) 社(やしろ)

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦基本戦法

●『俺は跳んでるだけだぜ。スキを見せるなよ』パターン

これは画面端で待ち、CPUが近づいてきたら連続後ろジャンプで必殺技を誘うパターン。必殺技は空中でガードして、着地に連続技などで反撃しよう。反撃には通常投げや近距離立ち強キックキャンセル必殺技がいいぞ。後ろジャンプ中はレバーを↖に入れっぱなしでOKだよ。



後ろジャンプで空中ガードして、着地に反撃しよう

●『こすいわけじゃないぜ。賢い状況判断といってくれよ』パターン

これは画面端でしゃがんで待ち、CPUが近づいてきたところに弱技を当てて（または弱技で牽制して）様子を見るパターン。大抵のキャラは弱技を2〜3発食らったら前転や必殺技を出してくるので、必殺技はガード後に連続技、前転は投げを決めちゃおうぜ。

使う弱技はしゃがみ弱パンチorキック。相手の跳びこみには、しゃがみ強パンチを対空に使おうぜ。



画面端で弱技で牽制して、必殺技がきたらガードするのだ!



そのあとは連続技や通常投げを決めてやれ! オロチクリスには投げが安定だぜ♡

●『やっぱ長い脚は魅力かな♡』パターン

これはCPUが近づいてきたら遠距離立ち強キック（先端目安）をブンブン振っていくパターンだね。ウロウロしつつ、一定の間合い（先端がギリギリ当たる）をたもっていればやりやすいぞ。対空にもなるが、その際はCPUが高い位置にいる間に落としていこうな。

●『ぼ〜っとしてるとふき飛ぶぜ』パターン

これはふっ飛ばし攻撃を当てにいくだけのパターンだ。なるべく、ギリギリ（先端目安）当たる間合いで出していくといい。ダウンを奪ったら少し歩いて間合いをつめよう。

オラッ! っとばかりにふっ飛ばし攻撃を出していくだけでOKだぜ♡



●『くるしいわけじゃないよ。うれしいのさ♡』パターン

これは弱ジェットカウンターをガード（または空振り）させて、前転などを誘うパターンだ。前転を誘えたら通常投げを決めてやろうぜ。通常技キャンセルで出すキャラと単発で出すキャラがいるから、それはキャラ別攻略の方で紹介するぜ。



ガードさせると前転してくるぞ。もういただきだぜ!

おまけ情報

まずは対戦の補足。跳びこみ攻撃には、跳びこみ弱キックを混ぜて使おう。意外に上方に強く、出ている時間も長いので、かなり早出しでも判定が残っている。しかも跳びこみ強パンチはガードされると間合いが離れてしまい、ダッシュや連続ジャンプをしないと2択にいきづらいが、こちらはガードされても間合いが離れないので2択にいきやすいぞ。見た目はヘッポコだが、ぜひ活用して欲しいっす。

次に連続技の補足。アッパーデュエル（1段目相打ち）→ファイナルインパクトのファイナルインパクトは、強ジェットカウンターでも代用できるので覚えておこう。



跳びこみには強パンチや強キックだけでなく、弱キックも混ぜていこう

技コマンド表

●投げ技	
レバーブロー	→or←+C
ハチェットスルー	→or←+D
●特殊技	
ステップサイドキック	→+B
●必殺技	
ミサイルマイトバッシュ	→↘↓↙←+AorC
アッパーデュエル	→↓↘+AorC
スレッジハンマー	↓↙←+AorC
ジェットカウンター	←↙↓↘→+AorC
●超必殺技	
ミリオンバッシュストリーム	↓↙←↙↓↘→+AorC
ファイナルインパクト	↓↘↓↘→+AorC（ボタンため押し）

対CPU戦キャラ別攻略

はじめの3チーム目くらいまでは跳びこみ攻撃を食らいやすいので、この機会に連続技を練習しておこうぜ。

●『こすいわけじゃないぜ。賢い状況判断といってくれよ』パターン対応キャラ

京、リョウ、レオナ、チン、暴走レオナ、オロチクリス

京、リョウ、チン、オロチクリスはしゃがみ弱パンチで誘う。京はR.E.D.Kick、琴月 陽、リョウは虎咆、猛虎雷神刹、飛燕疾風脚、チンは柳燐蓬莱、オロチクリスは〝かがみをほふるほのお〟をそれぞれ出してくるので、ガード後に反撃しよう。

しゃがみ弱キックはレオナのみ。Xキャリバーをガード後に連続技だ。起き上がりには→+Bを重ねておこう。

暴走レオナは前転をしてくるぞ。連続技か通常投げを決めてやろう。ん〜男前♡

●『俺は跳んでるだけだぜ。スキをみせるなよ』パターン対応キャラ

ケンスウ、キング、マリー、クリス

マリーには空中ガードする必要はないので、後ろジャンプから強パンチを出そう。

●『やっぱ長い脚は魅力かな♡』パターン対応キャラ

紅丸、アンディ、ロバート、真吾

ロバートは前転で抜けてくるが、なぜか龍牙まで出してくる。手堅くガードしてキツイ連続技でイッチまいなぁ〜。

●『ぼ〜っとしてるとふき飛ぶぜ!』パターン対応キャラ

ラルフ、クラーク、チャン

まぁこれはちょろい相手だ。問題ないんじゃないかな。

●『くるしいわけじゃないよ。うれしいのさ♡』パターン対応キャラ

大門、シェルミー、山崎、オロチシェルミー

大門にはしゃがみ強キック(1段目)キャンセルで出していこう。前転を誘えるぞ。シェルミーには先端が空振りするように単発で出そうぜ。

山崎とオロチシェルミーには強ジェットカウンターを使おう。山崎には蛇使い 下段をガードした直後に出していこう。オロチシェルミーには中間距離で待ち、オロチシェルミーの手前に出る〝むげつのらいうん〟が消えかかった時に出せばヒットするぞ。

シェルミーの手前に雷雲が出たら、反撃のできる間合いに近づき、消える瞬間を待とうぜ





消えたら跳びこみ連続技かジェットカウンターを狙え！ 再び雷雲を撃つ時にヒットするぞ

●その他のパターン

テリー、ジョー、ユリ、アテナ、ちづる、舞、キム、チョイ、ビリー、社、暴走庵、オロチ社

テリーとユリは近づいてきたところにしゃがみ強キック。ダウン後に近づき、起き上がったところに再び出そうぜ。

ジョーは近づいてきたところに通常投げを決めるだけだ。

アテナと舞には画面端で待ち、フェニックスアロー、龍炎舞のガード後にそれぞれ反撃するだけでオッケー♡

ちづるには近づいて遠距離立ち弱パンチ→キャンセルステップサイドキックを出していくだけ。カッコイイだろ？

キムには、近づいてきたところにしゃがみ強パンチを出していくだけ。もちろん対空の方もしっかりね。

チョイにはふっ飛ばし攻撃→キャンセル弱スレッジハンマーを出していこう。前転されたら通常投げで安定じゃん。

ビリーは跳びこみ連続技を狙うだけ。遠めからがいいぞ。

社とオロチ社には遠距離立ち弱キックで牽制しよう。前転してくるから通常投げだ。

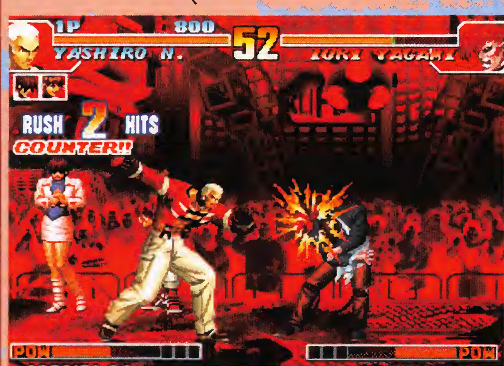
暴走庵は開始よりちょっと離れた間合いでミサイルマイトバッシュを出してみよう。するとなぜか琴月で突っこんできて自爆するぞ。2〜3回で画面端に追いこめるので、そのままミサイルマイトバッシュでけずり殺そう。



ヘイ〜 ヘイ〜っと下強Kで楽しもうぜ♡ 早出しでも2段目が当る



遠立弱Pキャンセル→B。とりあえず近づこうぜ。



間合いを離して〝山猿パンチ〟始動！ ゲージがたまったらけずりだ

VS オロチ

さぁ、最後のオロチ戦攻略だ。俺がオロチを攻略しちまうのは問題大アリありかもな。でもまぁ、教えるのは他ならぬNF読者様だもんな。俺が攻略したってのはシェルミーたちには秘密だぜ♡

まず、開始直後はちょっと前に歩いて通常投げを決めよう。そのあとは近づき、基本戦法の『やっぱ長い脚は魅力かな♡』パターンでOKだ。オロチが起き上がったのを確認してからパターンに入るんだぜ。まぁガードされることもあるが、オロチは②、⑤、⑦番の技のどれかを空振りするから、そのスキに叩きこんでやろうぜ。ここまできたからにはクリアしてくれよな♡



開幕はちょっと歩いて通常投げ。そのあとオロチに近づき…



遠立強Kパターン発動ー オラッー 足の裏でも食らってな♡

シェルミー

攻略／蒼炎闘士ゆーち

攻略の基本は待ちと連続技 必殺投げをプレゼントしちゃおう



対CPU戦基本戦法

●イヤ〜ン♡　あっちいってよパターン

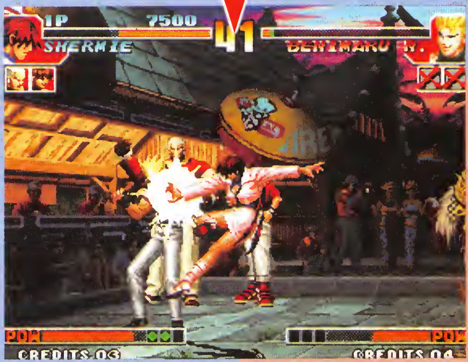
このパターンはしゃがんで待ち、CPUが近づいてきたところにしゃがみ強パンチを当てていくもの。

基本的にしゃがみ強パンチは引きつけて（横には短いため）出していこう。しゃがみ強パンチは、保険として毎回シェルミースパイラルでキャンセルしておこう。ヒットすれば連続技になるし、もし前転されたとしても空振りキャンセルで投げることができるぞ♡　また、しゃがみ強パンチは対空にもなるので、CPUが跳びこんできた時も出していこう。

ちなみに見出しには〝あっちいってよ〟とあるが、本音は近づいてきてもらいたいんです。別に意味ナシ。



CPUが近づいてきたら下強Pで追い払うのよ。イヤ〜ン♡



キャンセルでスパイラルを入力しておけば、ヒット時はもちろん前転されても投げられるのよ

●しあわせ投げで君もしあわせ君♡　パターン

このパターンはしゃがんで待ち、CPUが近づいてきたらシェルミースパイラルで投げるというもの。投げでダウンを奪ったあと、歩いてCPUとの間合いをつめておけば、よりタイムラグがなく、すみやかに倒すことができるぞ。



近づいてきたところをスパイラルで投げるだけよ

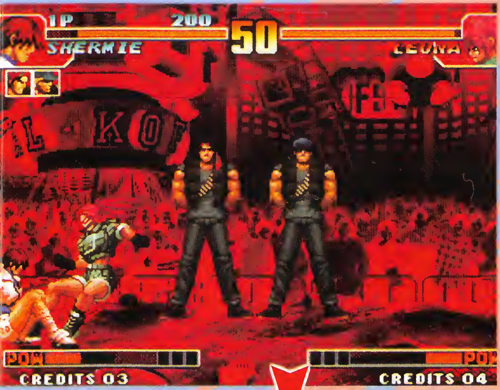
●ワ・タ・シのスキにさせてね。ひとりよがりパターン

このパターンは画面端で待ち、CPUの必殺技をガードしたあとに連続技で反撃するもの。しゃがみ待ちするキャラと連続後ろジャンプしながら空中ガードで待つキャラがいるので、キャラ別攻略で詳しく紹介しましょ。

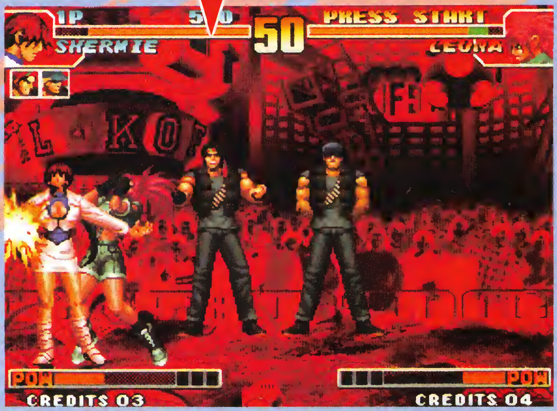
また、連続技にシェルミースパイラルを組みこむと、画面端ではなくなってしまうので効率が悪い。よって、連続技には近距離立ち強パンチ→キャンセルシェルミースタンドを使おう。

●なんかヘコヘコしてません か？　パターン

このパターンは、しゃがみ弱キックで牽制して必殺技や前転を誘い、連続技で反撃するもの。このパターンも画面端がやりやすい。しゃがみ弱キックは連発するのでなく、テンポよく1発ずつ出していこう。前転にはもちろん簡易コマンド（↙→＋A or C）のシェルミースパイラルを決めてやろう。



画面端でしゃがんで待ち、下弱Kで牽制すると…



必殺技や前転を誘えるわ。それぞれ対処してね。最高よぉ〜お客サン♡

おまけ情報

対人戦の補足で〝ダッシュ必殺投げを極めよう〟を紹介っちょ。ジャンプからの必殺投げばかりでは芸がないので、覚えておいて損はない。



この時点で↙→が入力されている。あとは近間で↙→を入力するだけ

まず、シェルミーカーニバルの簡易コマンドを確認すると、↙→↙→＋A or Cとなりますな。このコマンドを利用すると、跳びこみ攻撃（ガード）〜ダッシュ（弱技を混ぜても可）や、相手の起き上がりにダッシュからこの投げが結構決まる。

解説すると、まずダッシュを↙→→で出す。そして近距離ですかさず↙→A or Cを入力するだけでOKぴょん♡　ぜひマスターして地元の対戦で決めまくってちょ〜！

技コマンド表

技名	コマンド
●投げ技	
シェルミーフラッシュ・オリジナル	→or←＋C
フロントフラッシュ	→or←＋D
●特殊技	
シェルミースタンド	→＋B
●必殺技	
シェルミースパイラル	投げ間合いで←↙↓↘→＋AorC
シェルミーホイップ	→↓↘＋BorD
シェルミーシュート	←↙↓↘→＋BorD
アクセルスピンキック	↓↙←＋BorD
●超必殺技	
シェルミーフラッシュ	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
シェルミーカーニバル	投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→＋AorC

対CPU戦キャラ別攻略

●イヤ〜ン♡　あっちいってよパターン対応キャラ

京、紅丸、大門、リョウ、ラルフ、クラーク、キム、クリス、真吾、オロチクリス

キムは前転してくることもあるが、前転後には飛燕斬を出してくるので、ガード後に連続技を決めちゃおう。

●しあわせ投げで君もしあわせ君♡　パターン対応キャラ

ジョー、ユリ、チョイ、シェルミー

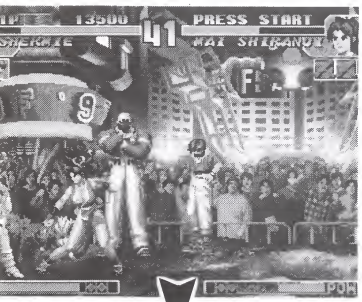
チョイはシェルミースタンドで投げたあとにダッシュorステップで近づき、起き上がりに➡＋Bを重ねると前転するので、通常投げで投げよう。

●ワ・タ・シのスキにさせてね。ひとりよがりパターン対応キャラ

レオナ、アテナ、舞、マリー、ケンスウ、キング

このうち、後ろジャンプしながら空中ガードで待つのは、ケンスウとキング。

舞は挑発してくることが多いので、ダッシュまたはステップからの跳びこみ連続技で最高の気分よ♡



画面端でじっくり待って、必殺技をガードしたあとに反撃だ



スパイラルだと画面端ではなくなってしまう。近立ち強Pキャンセル➡Bで反撃するのが効率いい

●なんかヘコヘコしてませんか?　パターン対応キャラ

テリー、チン、暴走レオナ

テリーは前転後にライジングタックルを出してきやすいので、ガード後に連続技。

暴走レオナの前転には近距離立ち強パンチから➡＋Bの連続技を決めてやろう。

●その他のパターン

アンディ、ロバート、ちづる、チャン、社、山崎、ビリー、暴走庵、オロチ社、オロチシェルミー

アンディには遠距離立ち強パンチの先端を当てていくだけでOKだ!

ロバートには、まずふっ飛ばし攻撃を出していこう（先端が目安）。するとロバートは、前転から龍牙を出してくるので、龍牙ガード後に反撃しよう。

チャンにはしゃがみ強キックを出していくだけ。チャンの起き上がりにはちょっと早めにしゃがみ強キックを重ねていこう。飛燕斬の空振りには連続技を決めちゃおう。

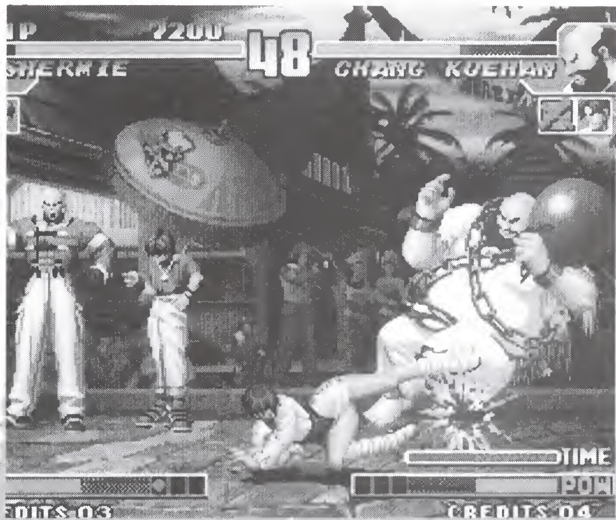
社、オロチ社には、ジャンプして技を出さずに着地し、シェルミースパイラルを決めていこう。ゲージがあれば超必殺技でもいいぞ。イヤ〜ン♡　あっちいってよパターンも可。

ちづるとオロチシェルミーには、遠めからシェルミーシュートを出していこう。1回投げたらちづるには再び間合いを離し、起き上がったのを確認してからもう1度シェルミーシュートを出そう。オロチシェルミーには投げたあと近づき、起き上がったところにふっ飛ばし攻撃キャンセルでシェルミーシュートを出していこう。

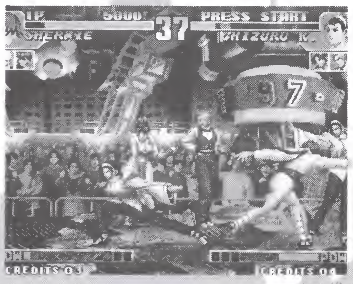
山崎には、とりあえず近づき、蛇使い　下段をガードしよう。ガードしたら跳びこみ強キックからの連続技を決めよう。たまにサドマゾを出すが、ガードできるのでそのあとにシェルミースパイラルだ。

ビリーには遠めから跳びこみ連続技を狙うだけでいい。

暴走庵には、遠距離立ち強パンチ（先端）をガードさせよう。すると庵は闇払いを撃ってくるので、跳びこみから連続技を決めてやろう。



最も危険な脚（別の意味で…）オンリー♡　必殺技を空振ったら連続技よん

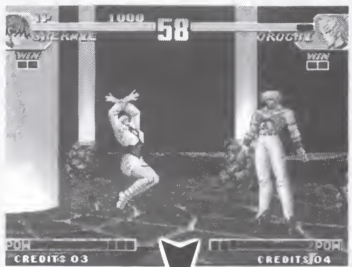


『あはっ♡』っと投げましょ。一定の間合いを開けるのも重要よ

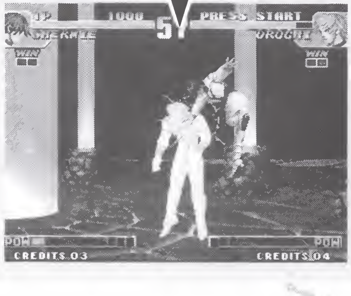
VS オロチ

対オロチ攻略だが、ラウンド開始直後は全キャラ共通の歩いて通常投げ（C投げ）でダウンを奪おう。ダウンを奪ったら少し前進し、オロチの起き上がりにふっ飛ばし攻撃を出していこう。するとオロチは前転をしてくるので、簡易コマンド（↙➡＋A or C）でシェルミースパイラルを決めてやろう。必殺投げが難しいという人は通常投げでいいぞ。そのあとは再び近づいて、ふっ飛ばし攻撃〜投げの繰り返しでOKぴょん。

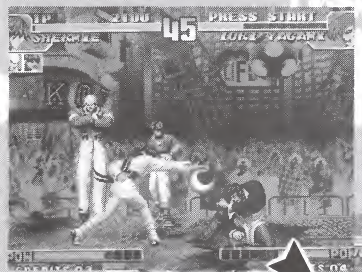
惜しくもパターンに持っていけなかった場合は、中間距離からふっ飛ばし攻撃連発で近づけば前転を誘えるぞ。



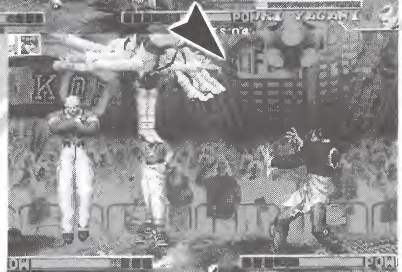
開幕は歩いて投げ。ちょっと歩き、起き上がりにふっ飛ばし攻撃…



すると前転を誘える。通常投げor必殺投げ、お好みの方を使ってね



遠立強Pの先端でロックオン（こんな感じでガードさせる）すると…


闇払いを撃つので、跳びこみ連続技を決めちゃえ！　最高の気分♡



しゃがみ強パンチ大活躍
これだけで勝てるキャラも…

クリス

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法



横方向にも意外と長い。地上ヒット時は強スライドタッチにつながるぞ

●しゃがみ強パンチパターン

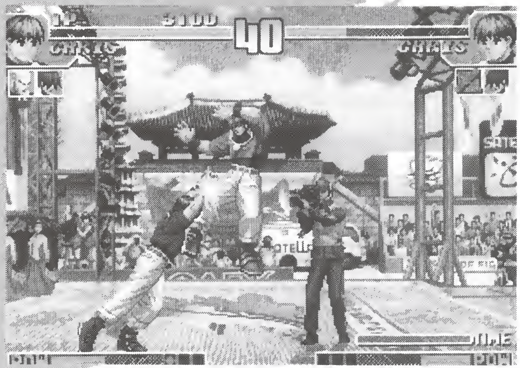
しゃがみガードして待ち、相手が近づいてきたところにしゃがみ強パンチを当てていくというパターン。

相手が地上から近づいてきた時は、届く間合いになったらしゃがみ強パンチを出していこう。動きの素早いキャラに対しては、ある程度近づいてきたら少し早めにしゃがみ強パンチを出してしまうといい。小ジャンプなどで跳びこまれても勝手に迎撃してくれるぞ。もちろん、普通に跳びこまれた時は早めのしゃがみ強パンチで迎撃していこう。

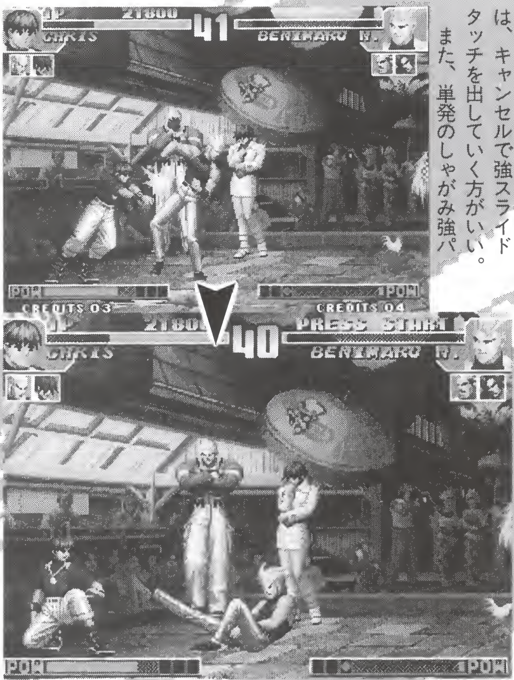
キャラによっては、しゃがみ強パンチを地上で当てた時は、キャンセルで強スライドタッチを出していく方がいい。

また、単発のしゃがみ強パンチを当てると、そのあと高い確率で前転してくるキャラもいる。前転の終わり際にしゃがみ強パンチを当てれば、延々と前転してくることもあるぞ。

しゃがみ強パンチ自体を前転で抜けられた場合は、そのあと投げられてしまうことが多い。アドヴァンストならレバー下方向＋C連打で投げ抜けを狙おう。エキストラや相手が必殺投げを持っていた場合は、必要経費と割り切って諦めるしかない。



近づいてきたらとにかくしゃがみ強パンチ。対空にもなる



キャラによっては、単発しゃがみ強パンチを地上で当てると…

そのあと前転することがある。終わり際にしゃがみ強パンチだ

●待ちパターン

ガード&反撃に徹するパターン。画面端まで後退して待ち、スキの大きい必殺技をガードしたあとに反撃していこう。連続技で反撃する場合は、しゃがみ強パンチ（→キャンセルスピニングアレイ）→キャンセル強スライドタッチで。

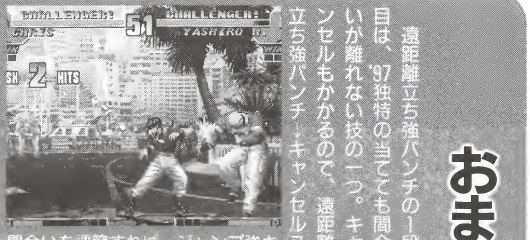
待っていると前転してくることもある。警戒しておき、反応して投げ（Cボタンがいい）を決めよう。ボ～っとしていると投げられてしまうぞ。

●後ろジャンプパターン

画面端でひたすら後ろジャンプ攻撃を繰り返すだけの単純なパターン。キャラにより、ジャンプ強キックと空中ふっ飛ばし攻撃を使い分けよう。

ジャンプ強キックが地上でヒットした時は、着地でしゃがみ強パンチ→キャンセル強スライドタッチなどにつないでダメージをかせいでもいい。空中ヒット時も、カウンターヒットなら着地と同時のしゃがみ強パンチで追撃できるぞ。

おまけ情報



間合いを調節すれば、ジャンプ強キックからつなぐことも可能

遠距離立ち強パンチの1段目は、'97独特の当てても間合いが離れない技の一つ。キャンセルもかかるので、遠距離立ち強パンチ→キャンセルスピニングアレイ→キャンセル強ハンティングエアor弱超必殺技といった連続技が可能だ。

ハンティングエアは趣味の域に入っているけど、超必殺技の方は使えなくもない。1発目がしゃがみ強パンチだと超必殺技が入らないキャラにも入るし、パワーMAX状態でもつながるのだ。

もう一つ連続技ネタ。ほぼ密着状態ならしゃがみor立ち弱パンチ・しゃがみ強パンチ＋αがつながる。ただ、弱攻撃は減らないので意味はない。

技コマンド表

●投げ技	
ステップターン	→or←＋C
エリアルドロップ	→or←＋D
●特殊技	
スピニングアレイ	→＋A
●必殺技	
スライドタッチ	↓↘→＋AorC
ハンティングエア	→↓↘＋BorD
シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←＋AorC
シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←＋BorD
グライダースタンプ	ジャンプ中↓↘→＋BorD
●超必殺技	
ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←＋BorD
チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→＋AorC

対CPU戦キャラ別攻略

●しゃがみ強パンチパターン対応キャラ

紅丸、大門、テリー、リョウ、ロバート、クラーク、キム、チャン、社、クリス、マリー、真吾、暴走庵、暴走レオナ、オロチ社

大門、テリー、リョウ、ロバート、クラーク、チャン、真吾には、キャンセルで強スライドタッチを出していこう。

チャンのみ少し注意が必要。跳びこみはガードし、少し引きつけてからしゃがみ強パンチを出すようにすること。

紅丸、社、マリー、暴走レオナ、オロチ社は、地上でヒット（ガード）したあとに前転してくることが多いぞ。

暴走庵には、近づいてくる気配を感じたら早めにしゃがみ強パンチを出し、空振りした時は一瞬待ってからしゃがみ強パンチを出していこう。

●待ちパターン対応キャラ

レオナ、ケンスウ、舞

レオナ…グランドセイバーガード後、レバー➡で一瞬だけ前に歩いてからC投げで反撃。Xキャリバーをガードしたあとは連続技を決めよう。

ケンスウ…龍連牙・地龍は、しゃがみガードすれば3段目が空振りする。スキに連続技を決めることができるぞ。

舞…龍炎舞をガードしたあとに反撃していく。間合いが近い時はしゃがみ強パンチ↓キャンセル強スライドタッチを、遠い時は単発の強スライドタッチを決めよう。

●後ろジャンプパターン

ラルフ、チョイ、オロチクリス

チョイには空中ふっ飛ばし攻撃、あとの2人にはジャンプ強キックを使おう。

●その他のパターン

京、アンディ、ジョー、ユリ、アテナ、チン、ちづる、キング、シェルミー、山崎、ビリー、オロチシェルミー

京には、届くか届かないかの間合いでふっ飛ばし攻撃を出していく。ヒット後はダッシュ（ステップ×2）で接近し、起き上がりにふっ飛ばし攻撃の先端を重ねよう。

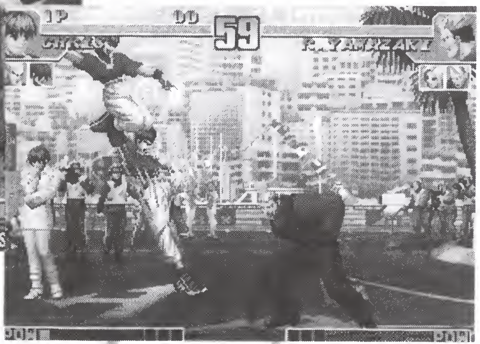


ジャンプや必殺技をつぶせる。遠めからの跳びこみにもC+Dだ

アンディは弱シューティングダンサー・スラストを延々と連発するだけで倒せる。

ジョーにはしゃがみガードして待ち、近づいてきたところを引きつけて➡＋Dで投げ。

ユリに対しては画面端までさがり、ギリギリ届かない間合いでしゃがみ弱キックを出したあとガード。これを繰り返すとそのうち雷煌拳を出すので、ガード後に連続技を決めよう。一応、しゃがみ強パンチパターンでも倒せるぞ。



こんな感じで誘うことができる。前転された時は投げよう

アテナ＆山崎。グライダースタンプを空振りすると（中間距離で垂直ジャンプ直後に低空で弱を出すといい）、アテナはサイコソード、山崎はサドマゾを出してくる。すぐに歩いて接近し、アテナにはD投げや連続技、山崎にはD投げを決めよう。以降、起き上がるところにグライダースタンプを空振りして繰り返し。

チンには、ギリギリ届かない間合いで遠距離立ち弱キックを出して柳燐蓬莱を誘い、立ちガードしたあと連続技。



ヒットするまで根気よくしゃがみ強キック。転ばせたあとは楽

ちづるには、届くか届かないかの間合いでしゃがみ強キックを出しまくり、ヒット後は起き上がりにしゃがみ強キックの先端を重ねていこう。

キングには画面端で後ろジャンプを繰り返し、トルネードキックやサプライズローズを空中ガードしたあと連続技。後者はガード後すぐに技を出さないと間に合わないので注意。

また、ダブルストライクのスキにも反撃が入るぞ。

シェルミー（ノーマル＆オロチ）には、遠距離からの強シューティングダンサー・ステップが確実にヒットする。以降、相手が起き上がると同時に強シューティングダンサー・ステップの繰り返し。オロチシェルミーに近づかれたら、弱攻撃で"むげつのらいうん"連発を誘い、1番相手側に出した時に球の消え際を狙って強スライドタッチ。

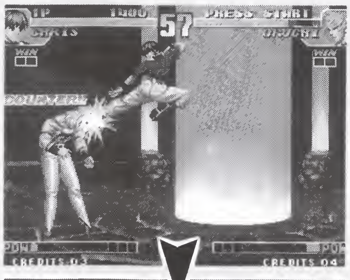
ビリーに対しては、前ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→強スライドタッチの連続技を狙い続けるだけでOK。

VS オロチ

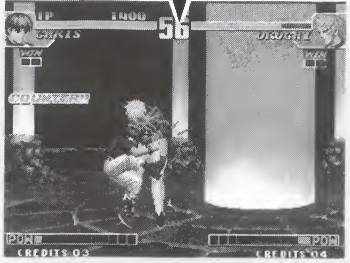
開始直後は前に歩いてDボタンで投げる。投げたら起き上がりに前ジャンプ昇り強キックを重ねると、オロチは食らったあと前転してくるので、着地と同時にDボタンで投げよう。あとは繰り返しだ。

ポイントは重ねるタイミング。早すぎるとガードされることがあるので、気持ち遅めに重ねよう。また、間合いが近すぎてもうまくいかないぞ。

パターンがくずれたらガードで耐える。中間距離で⑨番の技(画面全体攻撃)ガード後や、③番の技(雷の柱)連発の合間にスライドタッチを当てて転ばせたり、近づいてきて技を空振りしたところに昇り強キックを当ててパターンへ。



昇り強キックは足先を当てる感じで。このあと前転するので…



レバー＋Dボタン連打で、着地と同時に投げられるぞ



蛇使い待ちが有効！上段と中段を使い分けよう

山崎竜二（やまざきりゅうじ）

攻略／モリスケ

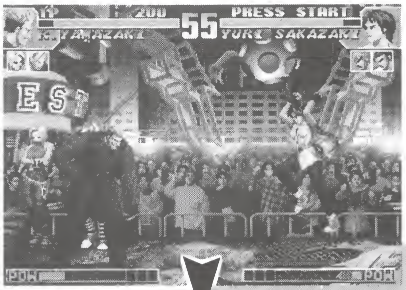
対CPU戦基本戦法

●蛇使い待ちパターン

蛇使いを入力したら、ボタンから手を離さず押しっぱなしにしておくと、片手をブラブラしながらためられる（威力に変化はない）のは、山崎使いならもちろん知っていると思う。CPUはこのポーズに反応して跳びこみや前転、必殺技を出してくるので、そこに蛇使いを合わせて対応していくのがこのパターン。

跳びこんでくるキャラには蛇使い　上段でためておき、前転や必殺技を出してくる相手には蛇使い　中段を使っていくのが基本なのだが、キャラによっては蛇使い入力後にためず、即出しした方が有効な場合もあるぞ。

また、蛇使い　中段をガードさせると必殺技を誘える、というような特殊なパターンもあるので、キャラ別攻略は必ずチェックしておこう。



片手ブラブラポーズに反応して跳びこんでくるので…



そのまま蛇使いを発射して迎撃する。これの繰り返しだ



ためずに発射した方が効率のいいキャラもいる

●後ろジャンプ空中ガードパターン

画面端まで後退してから空中ガードを兼ねている後ろジャンプを繰り返し、スキのある必殺技を空中ガードで防いだあと、着地後に反撃するのがこのパターン。

スキのある必殺技をガードしたあとの反撃は、安定するなら近距離立ち強パンチ→キャンセル強裁きの匕首。レバー入力に自信がある人は、近距離立ち強パンチ→キャンセル砂かけからの気絶連続技を叩きこむといい。できない人も練習してみるといいだろう。

有効なキャラが少ないパターンではあるが、蛇使い待ちパターンが通じないキャラに対して使用することになるので、対応キャラはぜひとも覚えておこう。

スキのある技を空中ガードで防ぐことができれば、着地後…



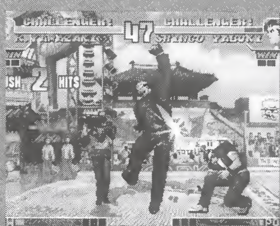


硬直しているところに連続技を狙うことができるぞ

おまけ情報

砂かけからのA級連続技は難易度が高いので、器用な人じゃないとはっきりいってムリだと思う。そこで、難易度の高さから敬遠していた山崎使いに、砂かけからみのお手軽な連続技を紹介しよう。

砂かけをヒットさせたら蛇使いでキャンセルせず、砂かけの硬直が解けると同時に強ギロチンを出してみよう。タイミングが甘くても、意外と簡単につながってくれるぞ。砂かけがヒットした時の間合いが近ければ、ドリルも余裕でつなげることができる。砂かけは蛇使いでキャンセルしなくても、ヒットさせれば相手よりも先に動けるんですな。ガードされると不利だけどね。



先行入力＋ボタン押しっぱなしでギロチンを出すといいゾ

技コマンド表

●投げ技	
シメアゲ	→or←＋C
ブン投げ	→or←＋D
●特殊技	
ブッ刺し	→＋A
●必殺技	
蛇使い　上段	↓↙←＋A（ボタンため押し）
蛇使い　中段	↓↙←＋B（ボタンため押し）
蛇使い　下段	↓↙←＋C（ボタンため押し）
蛇だまし	蛇使い中D
サドマゾ	←↙↓↘→＋BorD
倍返し	↓↘→＋AorC
裁きの匕首	→↓↘＋AorC
爆弾パチキ	投げ間合いで←↙↓↘→＋AorC
砂かけ	→↓↘＋BorD
●超必殺技	
ギロチン	↓↘→↓↘→＋AorC
ドリル	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC（ボタン連打）
ドリルレベル2	雄叫び中（48／60秒以内）にボタンを4回以上連打
ドリルレベル3	雄叫び中（48／60秒以内）にボタンを8回以上連打
ドリルレベル4	雄叫び中（48／60秒以内）にボタンを12回以上連打

対CPU戦キャラ別攻略

●蛇使い待ちパターン対応キャラ

京、紅丸、大門、テリー、アンディ、ジョー、リョウ、ユリ、レオナ、ラルフ、クラーク、アテナ、チン、舞、チャン、シェルミー、クリス、山崎、マリー、ビリー、真吾、暴走庵、暴走レオナ、オロチクリス、オロチシェルミー、オロチ社

京は跳びこみやR.E.D.キック、百式・鬼焼きを誘えるので、蛇使い　中段で待つ。R.E.D.キックは相打ちになってしまうが我慢です。

紅丸は試合開始直後ほどの間合いから蛇使い　中段で待つと、前転やしゃがみ強キックを誘える。間合いが離れていると跳びこまれてしまうぞ。

大門は試合開始直後ほどの間合いから蛇使い　中段で待つと、ダッシュや超受け身を誘える。間合いが離れていると地雷震を出されるので注意。

テリーは跳びこみを誘えるので蛇使い　中段で待つ。パワーウェイブも出してくるが間合いを離せば届かない。

アンディは前転を誘えるので、蛇使い　中段で待つ。

ジョーは蛇使い　中段が届く間合いまで近づいたら、ためずに発射していればOK。

リョウは虎煌拳を誘えるので、蛇使い　中段で待つ。

ユリは跳びこんでくるので、蛇使い　上段で待つ。ジャンプ攻撃を打点高めに出してくるので、早めに発射すること。

レオナは跳びこみとXキャリバーを出すので上段。

ラルフは跳びこみ、ラルフキック、爆弾パンチを誘えるので、蛇使い　中段で待つ。ラルフキックは早めに発射しないと相打ちになるので注意。

クラークは跳びこみや前転を誘えるので、蛇使い　中段。

アテナは蛇使い　中段をガードさせるとサイコボールアタックを誘えるので、大ジャンプで跳びこみ連続技。

チンは回転的空突拳を誘えるので、蛇使い　下段で待つ。

舞は跳びこみやムササビの舞を誘えるので蛇使い　上段。

チャンは蛇使い　中段が届く間合いまで近づいたら、ためずに発射すればヒットする。

シェルミーはシェルミーシュートを出すので中段。

クリスは強スライドタッチを誘えるので、蛇使い　中段。

山崎は蛇使い　中段がギリギリ届く間合いまで近づいたら、ためずに発射。

マリーは跳びこみやM・スパイダーを誘えるので、蛇使い　中段で待つ。

ビリーは蛇使い　中段で待つとこちらに歩いてくる。強襲飛翔棍の場合もアリ。

真吾は跳びこみや真吾キックを誘えるので、蛇使い　中段で待つ。真吾キックは移動スピードが速いので注意。

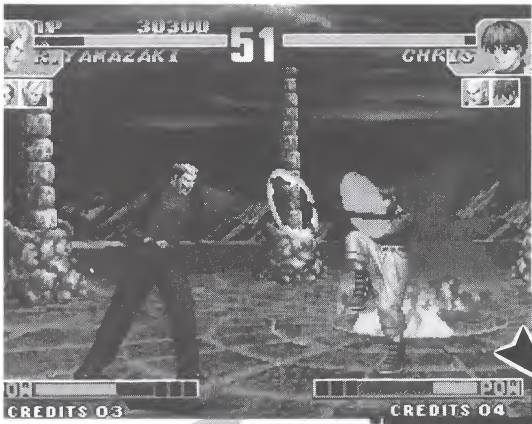
暴走庵は前転や琴月を誘えるので、蛇使い　中段で待つ。

暴走レオナは跳びこみを誘えるので蛇使い　中段で待つ。

オロチクリスは蛇使い　中段をガードさせると〝たいようをいるほのお（飛び道具）〟を誘えるので、大ジャンプで跳びこんで連続技。

オロチシェルミーは蛇使い　中段で牽制していると〝むげつのらいうん（雷球）〟を出すのだが、オロチシェルミーの目前に雷球を出した場合はダッシュで近づき、雷球が消えるタイミングで跳びこんで連続技を決めよう。

オロチ社は前転や跳びこみを誘えるので、蛇使い　中段で待つ。



適当に蛇使い　中段を出してガードさせたら…



飛び道具を出すので跳びこむ。アテナ戦でも有効なパターン

●後ろジャンプ空中ガードパターン対応キャラ

キング、キム、チョイ

キングはトルネードキックなどスキのある技を出してくるので空中ガード後に連続技。

キムは半月斬や空砂塵を出すので空中ガード後に連続技。

チョイは空中ガードではなく、画面端でジャンプ強キックを繰り返すだけでいい。

●その他のパターン

ロバート、ケンスウ、ちづる、社

ロバートは待つとダッシュや跳びこんでくるので、しゃがみ強パンチを合わせる。

ケンスウは龍連牙・地龍を出すので、ガード後に連続技を決める。

ちづるはしゃがみ強キックでダウンさせ、起き上がりに重ねるとヒット。以降、繰り返せばいい。

社はサドマゾを出し続けるだけでOK。ミサイルマイトバッシュなら追撃もイケる。



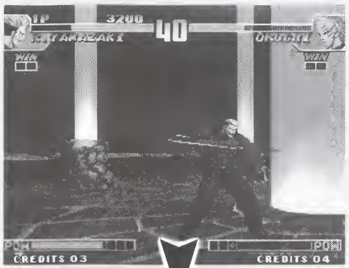
Mバッシュをサドマゾで返せたら、蛇使い　上段で追撃すべし

VS オロチ

オロチ戦ではこれまでに使用してきた基本戦法とはまったく異なる戦法を使うぞ。

試合開始直後はオロチがこちらに向かって歩いてくるので、爆弾パチキを決めてダウンを奪おう。一度ダウンさせたら、間合いは曖昧で構わないので、弱裁きの匕首を出してみよう。オロチはほぼ確実に前転で回避するので、そこにシメアゲ（C投げ）、余裕があるなら爆弾パチキを決めよう。投げが決まればダウンを奪えるので、同じことを繰り返せば勝つことができるぞ。

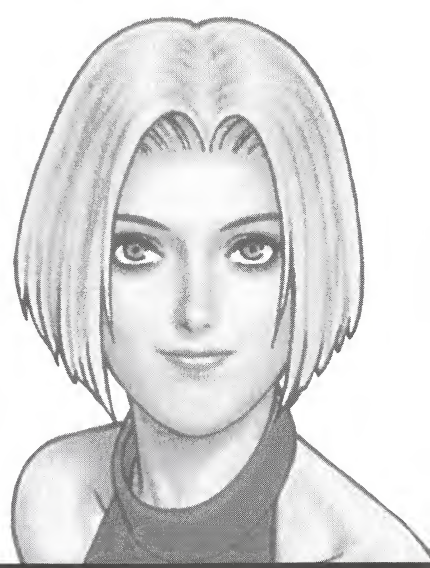
試合開始直後の投げを失敗した場合は、③番の技（雷）を出すまでガードし、出したら接近して投げを狙うといい。



弱裁きの匕首を出すと反応して前転するので…



投げ。余裕があれば連続技を狙ってみるのもいい



基本はM・スパイダー CPU戦はこれで楽勝!

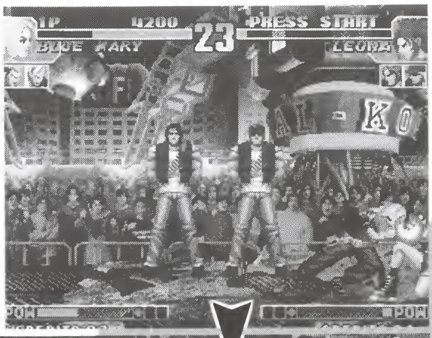
ブルー・マリー

攻略／DSP－たろりん

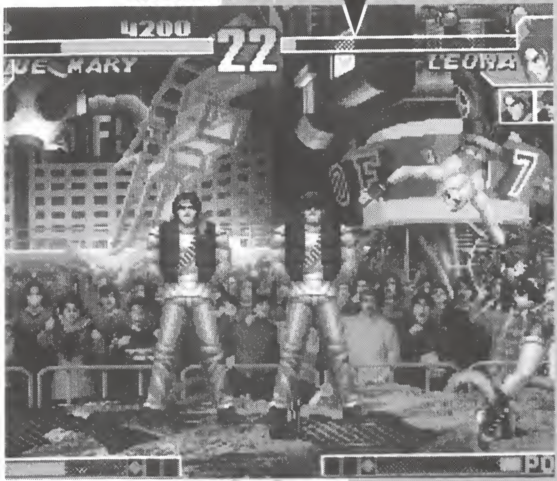
対CPU戦基本戦法

●スパイダーでゲットパターン

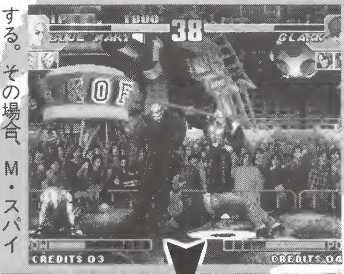
M・スパイダーで相手をつかみまくるパターン。
CPUはM・スパイダーを返してくることがほとんどないので、パターンにはまれば完璧。楽勝である。
最初に相手をつかまえるには、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱M・スパイダーを使うとラクだぞ。
一度M・スパイダーを決めたら、すかさずその場で強M・スパイダーを出すと、ちょうどいい間合いになっていてバッチリゲットできる。あとはひたすら繰り返すのみとなるわけだ。
ただし、M・スパイダーが返されてしまうキャラも存在する。その場合、M・スパイダーを一度決めたら、大ジャンプ強キックで跳びこむといい。すると、相手の起き上がりに重ねることができるので、これをガードさせたらしゃがみ強パンチ→キャンセル弱M・スパイダーを出すとうまくつかめる。



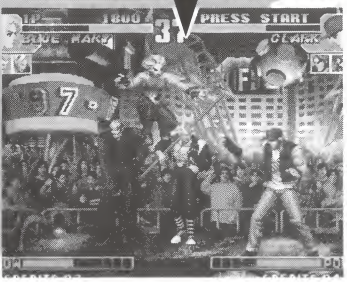
まず、相手に近づいてしゃがみ強パンチをガードさせ…



キャンセルで弱M・スパイダーを出す。ほぼ決まるぞ



M・スパイダーを決めたら、その場からすぐに…



M・スパイダーを出すと、起き上がり直後の相手をゲット

●ストレート・スライサーパターン

中間距離から弱ストレート・スライサーを出すパターン。強は下段判定ではないのでダメである。
ストレート・スライサーをただ出すだけで食らってくれるキャラと、ガードしたあとに出してくる技に対応して倒すキャラの2通りがいる。食らってくれる相手の場合は、すかさずクラブ・クラッチにつなごう。



ストレート・スライサーを立ちガードしない相手も多い

●待ちパターン

ガードをかためて待ち、CPUが出してきた技に対応した返し技を決めていくパターン。あるいは、特定の技でCPUの技を誘い、そのスキに反撃技を決めていくパターン。

おまけ情報

突進乱舞技であるM・スプラッシュローズが、キャラ、および状況限定で裏まわり、またはガード不能になることがあると判明した。
とりあえず確認したのは次の2つ。
①画面端付近で大門がマリーのしゃがみ強キックを食らい、大門がダウン回避をする。マリーはしゃがみ強キックの硬直がとけたあと、最速でM・スプラッシュローズを出す。
②チャンが近距離から跳びこみ、マリーがクライミングアローで落とす。そしてキャンセルM・スプラッシュローズ。
あまりに状況が限られていて実用的ではないが、探せば他にもあるかも?



このあと、大門は表ガードではガードできないのだ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ビクトル投げ	→or←+C
ヘッドスロー	→or←+D
●特殊技	
ハンマーアーチ	→+A
クライミングアロー	↘+B
●必殺技	
スピンフォール	↓↘→+BorD
M・スパイダー	↓↘→+AorC
ストレート・スライサー	←ため→+BorD
クラブ・クラッチ	ストレート・スライサーヒット中↓↘→+BorD
バーチカル・アロー	→↓↘+BorD
M・スナッチャー	バーチカル・アロー中→↓↘+BorD
M・リバースフェイスロック	↓↙←+B
M・ヘッドバスター	↓↙←+D
バックドロップ・リアル	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
●超必殺技	
M・タイフーン	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←+AorC
M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→+BorD

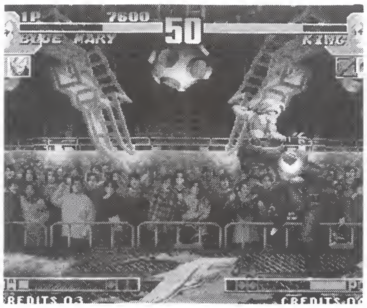
対CPU戦キャラ別攻略

●スパイダーでゲットパターン対応キャラ

紅丸、テリー、リョウ、レオナ、ラルフ、クラーク、キング、チョイ、社、ビリー、暴走レオナ、オロチ社

テリー、レオナ、暴走レオナ、チョイ、キングは、一度M・スパイダーを決めたあと、大ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱M・スパイダーを出していく。

M・スパイダーのあと、その場から大ジャンプをするとちょうどいい



一度決めたあと、その場から強M・スパイダーを出すだけだと返されてしまったり、間合いの外に逃げられたりするからだ。社には最後のM・スパイダーを強で出そう。

●ストレート・スライサーパターン対応キャラ

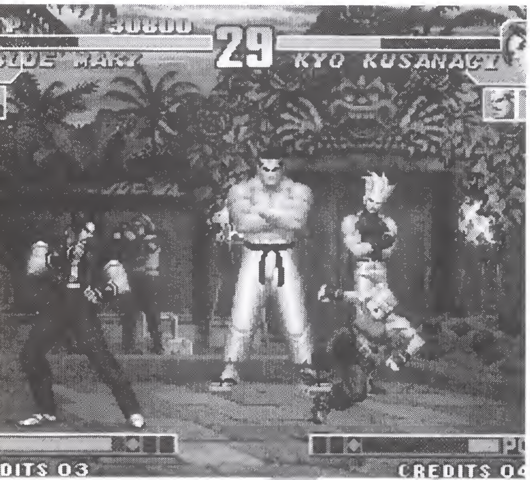
京、アンディ、ジョー、ユリ、チン、ちづる、キム、チャン、シェルミー、クリス

京、アンディ、ちづる、チャン、シェルミー、クリスは、中間距離から弱ストレート・スライサーを出すだけで食らってくれる。先行入力でクラブ・クラッチを決めていこう。

京には、クラブ・クラッチを決めたあと、起き上がりにストレート・スライサーを重ねずに一旦後ろにさがり、再び京が近づいてきたところにストレート・スライサーを出そう。

ちづるは、起き上がりにしゃがみ強キックを遅めに重ねると食らってくれることがある。他のキャラには、起き上がりにストレート・スライサーの先端を重ねていこう。

ジョー、キム、ユリはガードさせたあと様子を見よう。前転してきたらバックドロップ・リアル。キムは空砂塵、トラ・ヨプチャギなどを出してくることがあるのでスキに反撃。何もしてこなかったら再びストレート・スライサーを出していこう。



京が近づいてきたら出す。必殺技をつぶすことが多い

●待ちパターン対応キャラ

大門、アテナ、ケンスウ、舞、マリー、真吾、オロチクリス

大門は前転、超受け身をしてくるので、バックドロップ・リアルで投げてしまおう。

アテナは強フェニックスアローをガードしたあとに、舞は龍炎舞をガードしたあとにストレート・スライサー。ゲージがあればM・スプラッシュローズ→M・スナッチャー。ケンスウは画面端で待ち、前転した時や、龍連牙・地龍をガードしたあとにバックドロップ・リアルを決める。

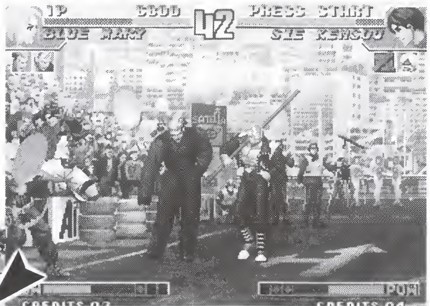
マリーは、ストレート・スライサー、ジャンプ弱パンチ、ジャンプ弱キックガード後にバックドロップ・リアル。

真吾は真吾キックをガードして連続技。

オロチクリスは、歩いて近づいてきたところや、ジャンプの着地にバックドロップ・リアル。

以上のパターンで、バックドロップ・リアルを決める時はCボタンで出そう。Aボタンだとハンマーアーチに化けることがあるぞ。

龍連牙・地龍を出してきたら、とりあえずガードして…





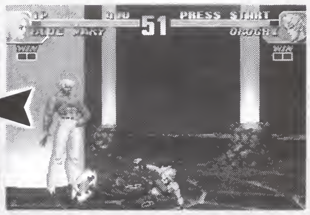
バックドロップ・リアルで返す。打撃技は入らないぞ

VS オロチ

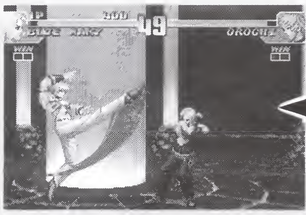
ラウンド開始直後は、近づいてくるオロチをバックドロップ・リアルで投げよう。

その後、起き上がりに弱ストレート・スライサーの先端を重ねてガードさせる。すると、オロチは⑦番の技→②番の技、と続けて出してくる。ところがこの2つの技は空振り。②番の技のスキにストレート・スライサー→クラブ・クラッチが入るぞ。あとは起き上がりにストレート・スライサーを重ねるところから繰り返せばよい。

もしパターンが崩れたら、⑨番の技をガードしてストレート・スライサーを決めるなどしてダウンを奪い、パターンに持っていこう。



ストレート・スライサーの先端をガードさせよう



この技を誘えるので、ストレート・スライサーを決める

●その他のパターン

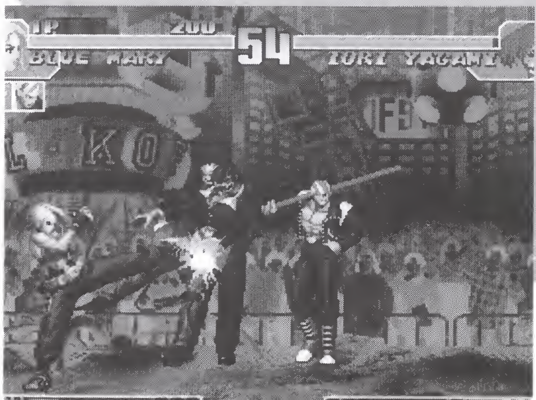
ロバート、山崎、オロチシェルミー、暴走庵

ロバートは遠距離立ち強キックで前転→龍牙を誘えるぞ。スキに連続技だ。

山崎は弱スピンフォールで突っこんでガードさせたあと、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱スピンフォール。

オロチシェルミーは弱技で“むげつのらいうん”を誘い、弾が消えた瞬間に強ストレート・スライサーを決める。

暴走庵は近づいてきたところに遠距離立ち弱キック。与えるダメージは低いけど。



ジャンプのしかかりに当たるのだが、ダメージは…

やっぱり頼りになる大回転蹴り 蹴りだけでなく棍も忘れずに



ビリー・カーン

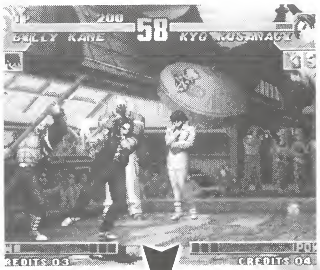
攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦基本戦法

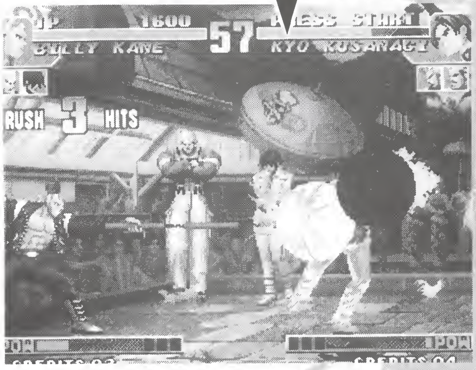
●しゃがみ強パンチから連続技で全然楽勝！パターン

このパターンは、しゃがんで待ち、CPUが近づいてきたところにしゃがみ強パンチ→キャンセル弱三節棍中段打ち→火炎三節棍中段打ちを決めていくもの。

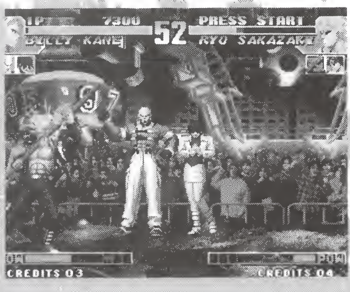
基本的に画面端で待った方がやりやすいぞ。また、しゃがみ強パンチは対空にもなるので、CPUの跳びこみに対しても出していこう。



CPUが近づいてきたら下強パンチをぶちこめ！ オラッ！



ヒット後はもちろんキャンセルファイヤ〜！ まで入力して体力泥棒しよう。ウインザー！

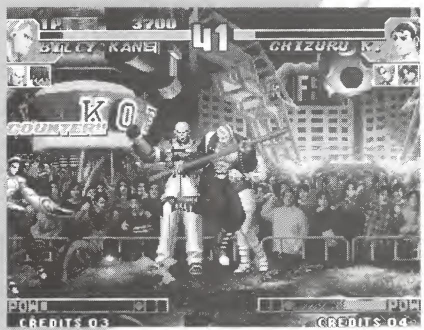


もち対空にもなるぜ。出が早いので、ちょっと反応が遅れてもOK

●大回転蹴りでズンズン進みましょパターン

このパターンは、CPUにヒットしようがガードされようが、大回転蹴り（→A）でゴリゴリ押していくもの。

ほぼ連発で出していっていいが、大回転蹴りを前転で抜けてくるキャラもいるので、その時は確実に通常投げ（D投げ）で対処しよう。なぜD投げかというと、C投げは投げ中に連射しなくてはいけないので効率が悪い。しかし、D投げは1回投げるだけで確実に一定のダメージを与えられるのだ。私が楽をしたいから勧めているのではないよ。



オラッオラッぼけっとしてるとひき殺すぞ！ もち前転には通常投げね

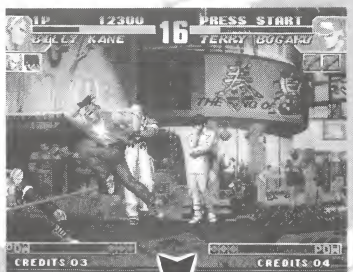
●誘いにのったら痛い目みるよ〜んパターン

このパターンは弱技で牽制し、スキのある必殺技や前転を誘い、そこに連続技を決めていくもの。

牽制する技は基本的にしゃがみ弱キックだが、これはキャラによって変わるのでキャラ別攻略で詳しく紹介しようと思う。

また、このパターンも画面端でおこなった方が楽にできるだろう。

必殺技のガード後には、しゃがみ強パンチパターンで紹介した連続技で反撃しよう。前転にはもちろん通常投げ（D投げ）で対処しませう。

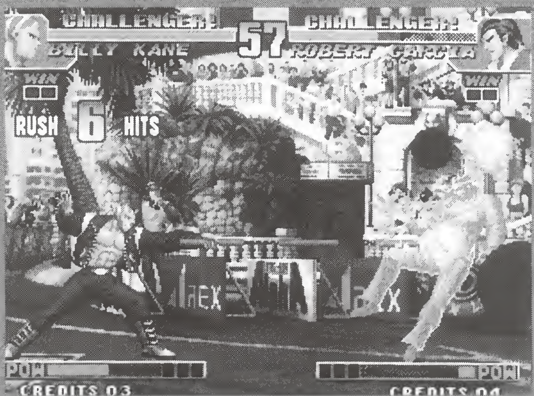


弱技ちゃんで牽制してるとCPUの必殺技を誘えるザマス♡



ガード後は下強パンチからの連続技をブチこんでオォ〜イェイ♡ 3セット決めれば終わりッス〜

おまけ情報



1回でこんだけ減りましゅ。もち気絶中♡ 私もすでに死んでいる…

先月のお得情報（勝手につくった）でも紹介したが、弱強襲飛翔棍のヒット後にしゃがみ強パンチがつながるのは知ってるよね。実は強力な連続技があって、正面から3ヒットする、いわゆるデカキャラには弱強襲飛翔棍→（着地後）しゃがみ強パンチ→キャンセル弱三節棍中段打ち→火炎三節棍中段打ちを決めることができ、相手は気絶してしまうのだ。

ちなみにデカキャラというのは、大門、ロバート、チャン、社、山崎の5キャラ君たちだ。なかなかゴツイ連続技だから、余裕があるなら対人戦で狙ってみてはどうかな？

技コマンド表

●投げ技	
地獄落とし	→or←+C
一本釣り投げ	→or←+D
●特殊技	
大回転蹴り	→+A
棒高跳び蹴り	→+B
●必殺技	
三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorC
火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ちヒット中↓↘→+AorC
旋風棍	Aボタン連打
集点連破棍	Cボタン連打
強襲飛翔棍	→↓↘+BorD
火龍追撃棍	↓↙←+B
水龍追撃棍	↓↙←+D
旋円殺棍	→↓↘+AorC
●超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+AorC
大旋風	↓↘→↓↘→+AorC

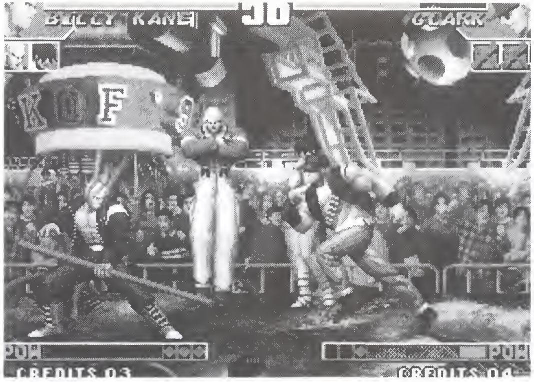
対CPU戦キャラ別攻略

CPU戦のはじめ3チームまでは、基本戦法を使わなくても跳びこみ連続技でOKなので覚えておこう。

●しゃがみ強パンチから連続技で全然楽勝！パターン対応キャラ

京、紅丸、アンディ、ジョー、リョウ、ラルフ、クラーク、キム、チャン、チョイ、社、クリス、暴走庵、暴走レオナ、オロチ社、オロチクリス

クラークは、しゃがみ強パンチ＋α後にダッシュしてくるので、驚かずに再び連続技を叩きこんでやろうぞ。チャンと暴走レオナの跳びこみには、しゃがみ強パンチ対空がつぶされやすいので手堅くガードしよう。



こりずにダッシュしてくる。そういう人にはおしおきよん

この人たちの跳びこみは手堅くガードしよう



●大回転蹴りでズンズン進みましょパターン対応キャラ

ロバート、ケンスウ、ちづる、キング、シェルミー

ここは特に問題なし。

●誘いにのったら痛い目みるよ〜んパターン対応キャラ

テリー、レオナ、チン、山崎、オロチシェルミー

テリー、レオナ、チンは、しゃがみ弱キックで牽制しよう。テリーはパワーダンク、レオナはXキャリバー、チンは柳燐蓬莱を出してくるので、ガード後に連続技を決めてやろう。アァ〜オ！ また、レオナは前転してくることも多いので、しっかり対処しよう。

山崎もしゃがみ弱キックで牽制するのだが、山崎は必殺技を出さず跳びこんでくるので、しゃがみ強パンチで落としてやろう。

オロチシェルミーには、ちょっと間合いを離し、しゃがみ弱パンチで牽制しよう。すると、前転を誘えるので、通常投げでよっちゃ〜ん♡



下強キックオンリー♡ ダウン後に近づき、起き上がりにも出そう

●その他のパターン

大門、ユリ、アテナ、舞、マリー、ビリー、真吾

大門、ユリには、近づいてきたところにしゃがみ強キックを出していこう。ダウンを奪ったら、起き上がりに再びしゃがみ強キックを重ねていこう。

アテナ、舞、マリー、真吾には、画面端でしゃがんで待ち、必殺技をガードしたあと連続技で反撃しよう。アテナはフェニックスアロー、舞は龍炎舞と必殺忍蜂とムササビの舞、マリーはストレート・スライサー、真吾は真吾キックが狙い目だ。また、マリーはM・スパイダーを出してきたり、ダッシュしてくることも多いので、それぞれしゃがみ強パンチで対処してね。舞は挑発も多いので、ダッシュorステップから跳びこみ連続技を決めて黙らせてやろう。

ビリーは開始直後にしゃがみ弱パンチを1〜2発打って間合いを離し、弱三節棍中段打ちを連発するだけでOKちょん♡ もし近づかれたら、再びしゃがみ弱パンチで間合いを開けようぜ。

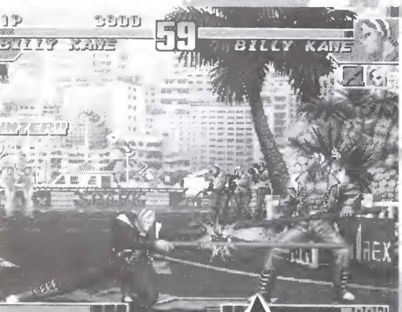




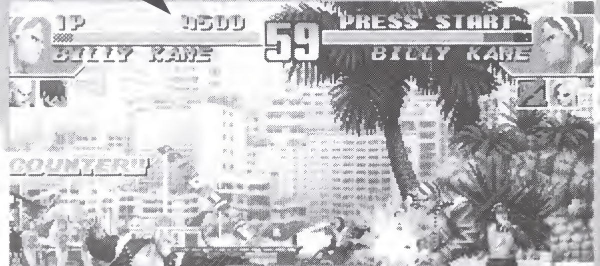
ぐわっ！ 必殺技かいな。しかし、ガードに徹する

実は待っていたのよ♡ 連続技を決めて、草薙さんどうですかぁ〜？

まずは開始直後に下弱パンチでペシペシ間合いを離し…



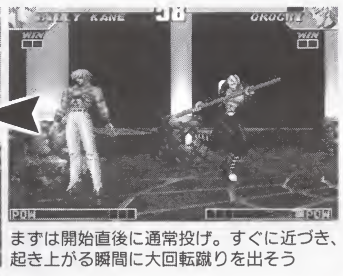
間合いが離れたら弱三節棍連発じゃ！まったくもってイカス〜♡

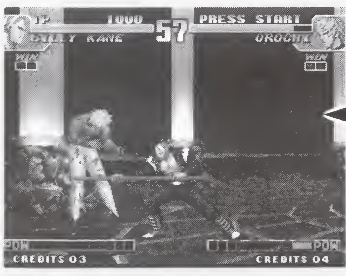


VS オロチ

オロチ戦にはCPU戦基本戦法の"大回転蹴りでズンズン進みましょパターン"がそのまま使えるぞ。

全キャラ共通で、開始直後はいきなり前進して通常投げ(D投げ)が決まるので、通常投げでダウンを奪ったらちょっと前に進み、オロチの起き上がりに大回転蹴りを出していこう。するとオロチは前転をしてくるので、パターン同様通常投げを決めてやろう。あとは繰り返しでOKよん♡ん〜ピカデリ〜♡

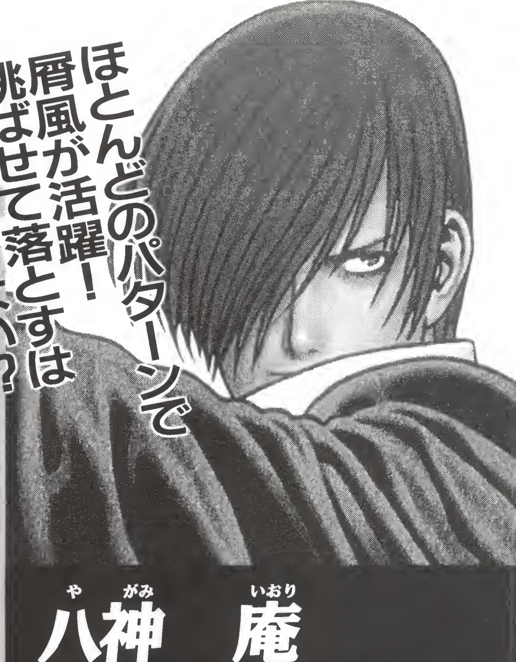




まずは開始直後に通常投げ。すぐに近づき、起き上がる瞬間に大回転蹴りを出そう

するとオロチは前転君。間髪入れずに投げよう。以降繰り返しレッスン

ほとんどのパターンで屑風が活躍！ 跳ばせて落とすはもう通用しない!?



八神　庵

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦基本戦法

●画面端を見るたび思い出せ！ しゃがみ待ちパターン

このパターンはしゃがんで待ち、CPUのスキのある必殺技をガードしたあと反撃するものだ。前転には簡易コマンド（↙➚）で屑風を狙え。

基本的に画面端で待った方が反撃もしやすいぞ。CPUの必殺技は、ガード後、近距離立ち強パンチ→キャンセル強葵花や、出の早い単発弱葵花で反撃だ。もしCPUが跳びこんできたら、しゃがみ強パンチを出そう。この技は対空になるぞ。



まずは画面端でじっくり待ち、必殺技をガードしようぜ



待ってましたとばかりに反撃だ！　近いなら屑風、遠いなら葵花だ！

●続・画面端を見るたび思い出せ！ 端待ちパターン

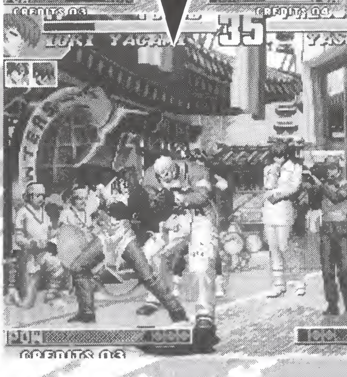
このパターンは画面端で後ろジャンプし、CPUの必殺技を空中ガードしたのち、着地後に反撃するものだ。後ろジャンプは連続でおこなってOKなので、レバーは斜め後ろに入れっぱなしでいいぞ。必殺技をガードしたあとの着地後には屑風が安定だが、余裕がある時は、近距離立ち強パンチからの連続技を決めてもいいぞ。



連続後ろジャンプでCPUの必殺技を空中ガードしよう。着地で反撃



まずはキャラに合わせて琴月をガードさせるのだ



CPUはガード後に前転をしてくるので、そこに通常投げや連続技を決めてやろう

●ひとりボケ、ツッコミでそのまま死ね！ パターン

このパターンは弱琴月をガードさせ、CPUの前転を誘い、前転してきたところを通常投げor屑風で投げてしまうものだ。

琴月をガードさせたら、一瞬しゃがみガードして前転してくるかよく見よう。キャラによっては誘えるものが前転ではない場合があるのだが、それはキャラ別攻略でくわしく紹介するぞ。

●あのベルトはゴム皮なのか？ のびる強キックパターン

このパターンは遠距離立ち強キックの先端を目安にCPUに当てにいくものだ。なるべく後退せず、画面端に追いこまれないよう前進しながら出していこう。たまに遠距離立ち強キックを前転で抜けてくるキャラがいるが、その時は通常投げを決めてやれ。

おまけ情報

ここでは先月号で紹介できなかった連続技を紹介しよう。その名も「そのまま死ね！気絶連続技」だ！

この連続技は、体のサイズ関係なしに、決まってしまえば相手を気絶に追いこめるぞ。

●百合折り→近距離立ち強パンチ→キャンセル屑風→近距離立ち強パンチ→キャンセル屑風→遠距離立ち強パンチ→キャンセル強葵花×3

ちなみにこれは相手が画面端近くにいるというのが条件だ。また、これをパワーMAX状態の庵で狙い、最後の強葵花×3をMAX版八稚女にしてみよう。きっと驚くことが起きるぞ。ボロくてスマンが以上だ！



１回でこの威力！　しかも相手は気絶中。このまま入院してください♡

技コマンド表

●投げ技	
逆剝ぎ	→or←+C
逆逆剝ぎ	→or←+D
●特殊技	
外式・夢弾	→+A・A
外式・轟斧 陰"死神"	→+B
外式・百合折り	ジャンプ中←+B
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorD
百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回連続入力）
屑風	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→+AorC

対CPU戦キャラ別攻略

●画面端を見るたび思い出せ！ しゃがみ待ちパターン対応キャラ

ジョー、アテナ、舞、キム、チョイ、オロチクリス

ジョーとキムは近づいてきたところを素直に屑風で投げてやろう。

チョイは飛翔脚ガード後に屑風を決めることができるので、その辺を狙い目に。

オロチクリスは跳びこんできて技を出さずに着地することが多いが、対空技で落とさずに、着地後に屑風を決めてやろう。また、近づいてきた時も屑風が狙えるぞ。

●続・画面端を見るたび思い出せ！ 端待ちパターン対応キャラ

京、ケンスウ、キング、真吾

これはまず問題ないだろう。

●ひとりボケ、ツッコミでそのまま死ね！ パターン対応キャラ

山崎、ビリー、社、シェルミー、クリス、オロチ社、オロチシェルミー

社とオロチ社には、跳びこみ強キックをガードさせてから琴月を出していこう。

シェルミーとオロチシェルミーには、琴月をガードさせたら、ちょっと歩いて投げを決めることができるぞ。

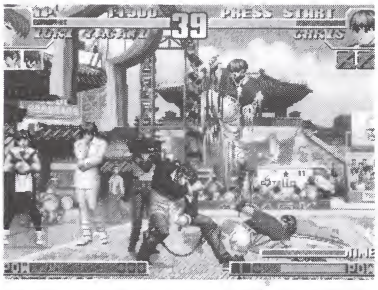
クリスは琴月ガード後にハンティングエアを出してくるので、それをガードしたあとに連続技を決めてやろう。

●あのベルトはゴム皮なのか？ のびる強キックパターン対応キャラ

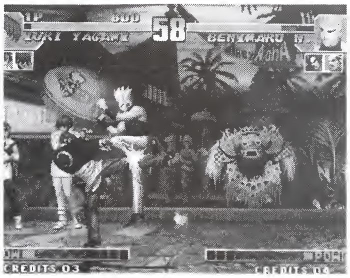
紅丸、大門、テリー、ユリ、ロバート、アンディ、レオナ、ラルフ、チャン

紅丸は跳びこんでくることもあるが、そのまま遠 or 近距離立ち強キックを出していけば対空になるので問題ない。

ロバートは前転で抜けてくることもあるが、前転後に龍牙を出すので、ガード後に連続技でそのまま死ね！



対空にもなるので、追いつめられてもあせらず対処しようぜ



スキだらけなのに出しちゃっていいの？ まだまだチビッコよのぉ～

●その他のパターン

リョウ、ちづる、クラーク、チン、マリー、暴走庵、暴走レオナ

クラークには、画面端で後ろジャンプ強キックを出しているだけで勝てるぞ。

チンには近づいてきたところを、しゃがみ強キックで牽制しよう。すると柳燐蓬来を出してくるので、ガード後に反撃だ。

マリーには強葵花を出していくだけ。起き上がりにもヒットするので覚えておこう。

暴走庵は待ってしゃがみ強パンチ（先端）を当てるだけでいい。

暴走レオナにはしゃがみ強キック。ダウンを奪ったら近づき、起き上がる寸前に再び出していこう。

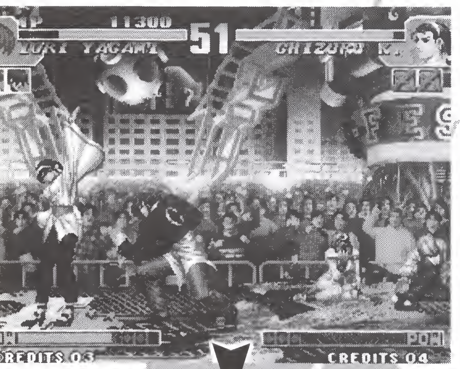
リョウには、近づいてきたところに遠距離立ち強パンチ（先端）からキャンセル強葵花を出していくだけだ。

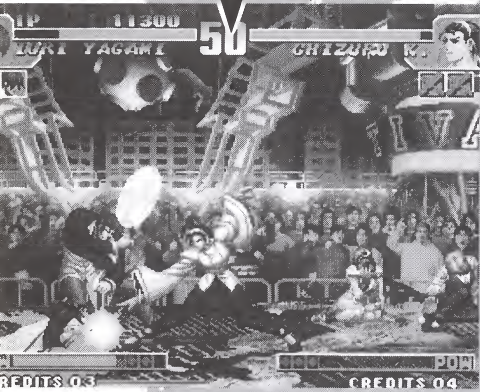
ちづるには、近寄って弱葵花の1段目を連発しよう。すると前転から玉響の瑟音を出してくるので、ガード後に連続技を決めよう。



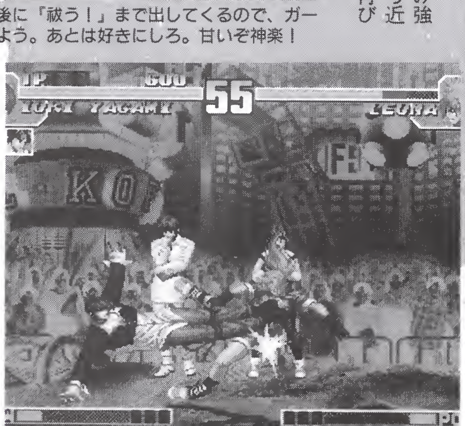
近づいてきたところに遠距離立ち強パンチを当て、キャンセル強葵花でOK！

弱葵花（1段目）でジリジリ近づこう。すると次第にちづるは前転してくる





前転後に「祓う！」まで出してくるので、ガードしよう。あとは好きにしろ。甘いぞ神楽！



通称"まぐろキック"をぺしぺし当てていくのだ！

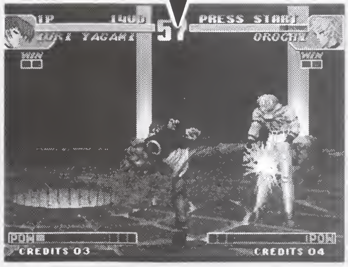
VS オロチ

ついにオロチ攻略だが、コイツもCPU戦基本戦法にある"あのベルトはゴム皮なのか？ のびる強キックパターン"を使って料理してやろう。

ラウンド開始後は全キャラ共通で歩いて通常投げを決めてやろう。ダウンを奪ったら少し歩き、間合いをつめよう。そして、オロチが起き上がったのを確認してから遠距離立ち強キック（先端目安）を出そう。すると②、⑤、⑦番の技をよく空振りするので、そのスキに遠距離立ち強キックをぶちこんでやれ。あとは繰り返せばいいのだ。まったく馬鹿な奴め！ また、前転には屑風 or D投げ、⑨番の技はガード後に連続技で反撃だ。



開始直後はちょっと歩いてオロチ君を投げるのだ



そのあと近づき、起き上がりに遠立強Kパターンでそのまま死ね！



戦法の使い分けが必要！特訓を経て草薙流を極めろ

矢吹真吾（やぶきしんご）

攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦基本戦法

最初の1、2面はジャンプ攻撃から連続技を狙うだけで勝てるのだ。

●特訓1日目：誘いパターン

その名の通り特定の技を振って、相手の技や跳びこみを誘い、反撃や迎撃していくパターン。画面端でやるといいかも。また、どの技を使ってどのようなものを誘うかはキャラ別攻略の方を参照しよう。

●特訓2日目：待ちパターン

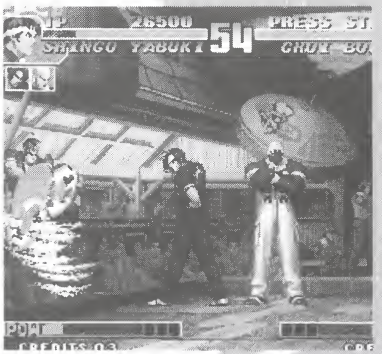
基本的には画面端でしゃがみガード。相手が出してきた技をガードしたあとに反撃したり、ダッシュや前転してきたところに攻撃を加えるパターン。必殺技をガードした時の対処法は、相手との距離次第。密着していれば連続技を決め、離れている場合はダイレクトに毒咬みを出そう。



待って相手の必殺技をガード。相手キャラによって待つ行動は違うぞ

●特訓3日目：空中待ちパターン

画面端で後ろジャンプを繰り返し、突進技や対空技などを空中ガードして、着地後に投げや連続技を決めるパターン。真下付近まで相手が近寄ってきた場合は、弱技などを使って間合いを離そう。また、ジャンプ強キックなど、必殺技以外のものを空中ガードした時は、連続技ではなく投げを決めるようにしよう。



後ろジャンプを繰り返して空中ガード。着地後、連続技へ

●特訓4日目：真吾キック(朧車)パターン

弱真吾キック（弱朧車）をガードさせたあと、立ちガードをしている場合があるキャラに対して有効。そのあとはしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル毒咬みを決めよう。

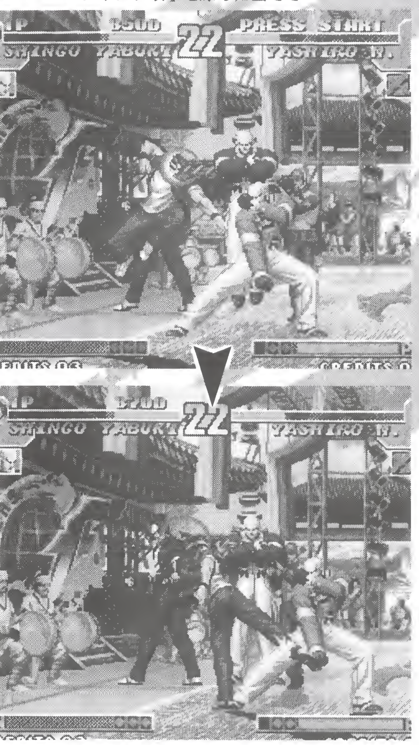
●特訓最終日：やりましたよ草薙さん！パターン

これだけでは意味不明。これは京のところで紹介した、足元がお留守だぜ！パターンとまったく同じものということと、真吾は京を尊敬してるっつーことだけで決めたので気にしないでね。

では本題。1度ダウンを奪ったら相手の起き上がりにジャンプ攻撃を重ね、着地後すぐに近距離立ち弱キックを出せば勝手に食らってくれるぞ。これはこの技に対して相手が立ちガードをしているからだ。キャンセルして毒咬みにつなげちゃおう。以降は繰り返すだけ。ちなみに全キャラに対して有効だぞ。

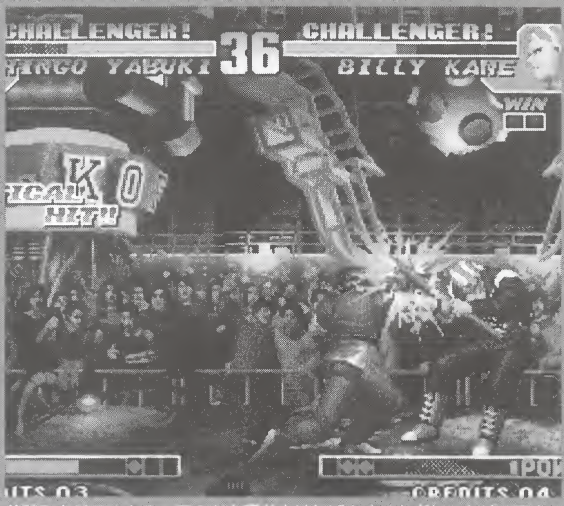
※対CPU戦にあたり、エキストラなら暇があればパワー溜めを、アドヴァンストならパワーMAX発動でパワー不足を補おう。また、連続技を使って反撃する場合はその時点で最も威力のあるもの（超必殺技を出せる状態ならそれ）を決めたいところ。

ジャンプ攻撃を深めに当てて…



すぐに近距離立ち弱キックを出せば、ヒットする。毒咬みへつなごう

おまけ情報



荒咬みクリティカル。このあと運がよければ毒咬みなどにつなげることが可能

MAX版駈け鳳麟をカウンター&クリティカルヒットさせ、さらにキャンセルをかけてMAX版バーニングSHINGO（駈け鳳麟でもいいかもしんない）をヒットさせることができたら、何と相手は即死するのだ。でもカウンター&クリティカルヒットさせても、つながらないことが多い。

次は強朧車ネタ。3段目のあとコケるグラフィックがたまにあるよね。これはガード不能な証拠なのだ。でもこの技を立ちガードするのはCPU以外いないのが残念なのだ。

最後は荒咬みネタ。真吾キック同様、荒咬みをクリティカルヒットさせたあと、運（ランダムの硬直時間）がよければ、そのまま毒咬みなどにつなげることができるぞ。

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄（はつがね）	→or←+C
一刹背負い投げ（いっせつせおいなげ）・不完全（ふかんぜん）	→or←+D
●特殊技	
外式・轟斧（げしき・ごうよ）　カッコだけ	→+B
●必殺技	
百式・鬼焼き（ひゃくしき・おにやき）　未完成（みかんせい）	→↓↘+AorC
百拾四式・荒咬み（ひゃくじゅうよんしき・あらがみ）　未完成	↓↘→+A
百拾五式・毒咬み（ひゃくじゅうごしき・どくがみ）　未完成	↓↘→+C
百壱式・朧車（ひゃくいちしき・おぼろぐるま）　未完成	↓↙←+BorD
真吾キック（しんごキック）	←↙↓↘→+BorD
●超必殺技	
外式・駈け鳳麟（げしき・かけほうりん）	↓↘→↓↘→+AorC
バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→+AorC

対CPU戦キャラ別攻略

●誘いパターン対応キャラ

紅丸、アンディ、リョウ、ロバート、ユリ、ラルフ、チン、ちづる、シェルミー、山崎、オロチシェルミー、オロチ社

①誘う技、②誘える行動、③対処法といった感じで紹介。

紅丸…①中間距離で弱朧車、②前転、③投げ。

アンディ…①遠距離立ち強キックの先端を当てる、②たまに前転、③連続技か投げ。

リョウ…①近～中間距離でしゃがみ弱パンチ、②たまに猛虎 雷神刹 or 飛燕疾風脚、③猛虎 雷神刹→しゃがみ弱パンチから連続技。飛燕疾風脚→ガード後に連続技。

ロバート…①ギリギリ当たらない間合いで遠距離立ち弱キック、②前転～強龍牙、③龍牙ガード後に連続技。

ユリ…①毒咬みを当てる、②前転、百烈びんた。③前転→投げ or 終わり際に連続技。びんた→ガード後に連続技。

ラルフ…①中間距離でしゃがみ弱キックなど、②跳びこんでくる、③弱鬼焼きで迎撃。

チン…①ギリギリ当たらない位置で遠距離立ち弱パンチ、②柳燐蓬莱、③しゃがんで回避した→近づいて連続技。ガードした→連続技。

ちづる…①画面端と、端近くから強真吾キック、②前転、③投げ。真吾キックを乙式頂門の一針（D）でつぶされることがあるが、近距離立ち強パンチなどで反撃可能。

シェルミー…①遠距離で弱技、②シェルミーシュート、③引きつけてしゃがみ強パンチから連続技 or 投げ。

山崎…①弱真吾キックの先端を当てる、②蛇使い 下段、③ガード後すぐに弱真吾キックを出すと前転を誘える時があるので投げる。

オロチシェルミー…①遠距離でしゃがみ弱パンチ、②〝むげつのらいうん〟（勝手に出す時もある）、③1番相手側に出した時、その技の引き際を狙って強真吾キックで突っこむか、大ジャンプ攻撃から連続技を狙おう。何かしようとしてほぼ確実に食らってくれる。1番相手側以外の〝むげつのらいうん〟はガードに徹しよう。

オロチ社…①遠距離立ち弱キックを振る（先端）、②前転、③釟鉄（C投げ）。

●待ちパターン対応キャラ

テリー、ジョー、レオナ、アテナ、舞、チャン、マリー、暴走庵

①待つ行動、②対処法の順で紹介しよう。

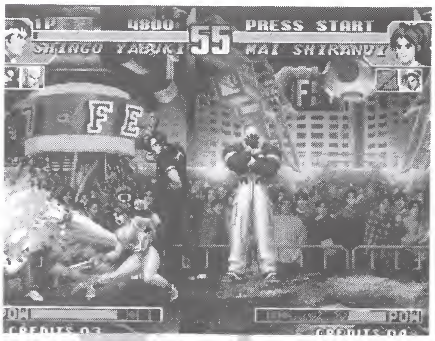
テリー…①よく跳びこんでくる、②しゃがみ強パンチで迎撃。

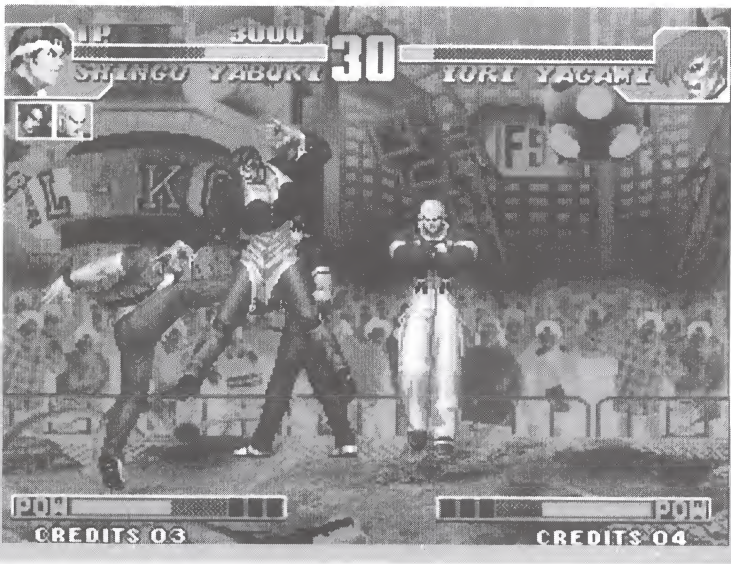
ジョー…①歩いて近づいてくる、②投げ。

レオナ、アテナ、舞、マリー…①それぞれXキャリバー、フェニックスアロー、龍炎舞、ストレート・スライサー、②それぞれの技をガード後、距離別に連続技や単発で返す。

チャン…①歩いて近づいてくる、②しゃがみ強パンチから連続技。

暴走庵…①歩いて近づいてくる、②遠距離立ち強キックを出すと、跳ぼうとして食らってくれる。


必殺技をガード。このあと、しっかり反撃しよう


近づいてきたところに遠立ち強キック。勝手に跳んで食らってくれる

●空中待ちパターン対応キャラ

クラーク、ケンスウ、キング、キム、チョイ、真吾

待つ技はそれぞれ次の通り。クラーク…ナパームストレッチ。ケンスウ…龍顎砕、龍連牙・天龍（地龍）。キング…トルネードキック。キム…空砂塵、半月斬。チョイ…竜巻疾風斬。真吾…強朧車。

●真吾キック（弱朧車）パターン対応キャラ

京、クリス

京に対しては、まず適当に弱朧車を使ってダウンを奪おう。その後起き上がりに弱真吾キックを重ねてパターンへ。

クリスには、弱朧車を使い、間合いをつめてからパターンを開始しよう。

●その他のパターン

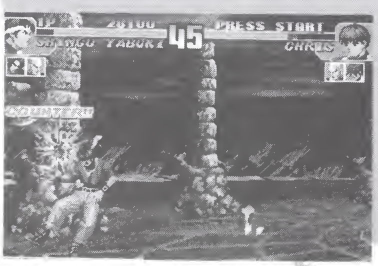
大門、オロチクリス、社、ビリー、暴走レオナ

大門、オロチクリスには、画面端で後ろジャンプ強キックを繰り返すだけ。

社にはジャンプ攻撃を出さずに着地と同時に投げるだけ。

ビリーにはジャンプ攻撃から連続技を狙っていくか、ジャンプ攻撃を昇りで出して着地と同時に投げを狙うといい。

暴走レオナには弱真吾キック→しゃがみ強パンチ→弱真吾キック…と、ひたすら繰り返すだけで勝てるのだ。


オロチクリスにはコレで決まり。繰り返し出していこう

VS オロチ

とりあえずラウンド開始直後は歩いていって投げる（釟鉄）。投げたらその場で待機し、相手が起き上がったと同時に弱朧車を出すと前転（消えるやつ）を誘えるので、そこを投げてしまおう（釟鉄）。そしてまたその場で待機して、相手の起き上がりに、弱朧車を出していくといった感じでOK。

パターンが狂ってしまったら、とりあえずガードをかためよう。⑨番の技（無に還ろう）をガードしたあとや、③番の技の合間を縫って強真吾キックなどの突進技で反撃しよう。1度ダウンを奪ったら起き上がりに弱朧車を出して再びパターンへ持っていこう。


弱朧車を出すと前転（消えるやつ）を誘えるので…


前転中を投げてしまおう。スキに連続技ってのもアリ

全国ネオジオROM販売店リスト

最近ソフトが手に入りにくくなった、とお嘆きのあなたに贈るこのページ。これは、全国でROMカセットを扱っている主な店をリストアップしたものだ。これを機会に、ぜひ新しいソフトを手に入れてみてはどうだろうか?

※予約販売のみの店舗も含まれています。
※ソフトの在庫などについてのご確認は、各店舗にお問い合わせください。編集部では一切お答えできませんので、予めご了承ください。

アストラ 総和支店	☎0280-92-9855
あらい玩具店	☎0296-22-3369
オオツカ	☎0299-92-0008
かざみ玩具	☎0294-33-0269
カスミ家電 取手東店	☎0297-72-5760
カスミ家電 FOXY 岩瀬店	☎0296-75-1500
カスミ家電 FOXY 水海道店	☎0297-23-5951
カスミ家電 MEGA 学園店	☎0298-52-3997
カスミ家電 MEGA 荒川沖店	☎0298-42-6105
カスミ家電 ホームセンターカスミ境店	☎0280-87-6700
カスミ家電 牛久店	☎0298-73-9101
カスミ家電 古河店	☎0280-48-7033
カスミ家電 新利根COM店	☎0297-87-5054
カスミ家電 水戸店	☎0292-25-6061
カスミ家電 水戸南店	☎0292-46-3975
カスミ家電 竜ヶ崎店	☎0297-64-1351
カスミ家電 ひたちなか店	☎029-276-0005
カスミ家電 学園店	☎0298-52-3997
カスミ家電 高荻店	☎0293-23-8023
カスミ家電 鹿島一番館店	☎0299-93-4420
カスミ家電 常陸大宮店	☎0295-53-1510
カスミ家電 神栖店	☎0299-96-3210
カスミ家電 水戸一番館店	☎029-254-0500
カスミ家電 東海店	☎029-287-0370
カスミ家電 日立田尻店	☎0294-43-8211
ゲームギャラリー アイコウ境店	☎0280-87-7359
ゲームギャラリー 水戸店	☎0292-54-2318
ジパング 鹿島店	☎0299-83-5353
ジパング 潮来店	☎0299-63-1923
ジパング 鉾田店	☎0291-32-4775
たからや	☎0299-82-0422
ビデオ フォーラム	☎0299-23-6766
ファミコンランド 日立店	☎0294-23-2526
ラオックス 取手店	☎0297-74-1311
石丸電気 つくば店	☎0298-51-1400
石丸電気 ビッグワン	☎029-253-9600
石丸電気 牛久メディア館	☎0298-74-6111
石丸電気 水戸店	☎0292-24-0020
第一家庭電器 ボンベルタ日立店	☎0294-22-2811
第一家庭電器 神栖店	☎0299-96-5500
第一家庭電器 水戸店	☎0292-47-3921
第一家庭電器 石岡店	☎0299-23-9616

栃木県	
㈱金太郎玩具店	☎0287-43-5196
㈲サカモト玩具	☎0287-62-2104
㈲西那須野マンネンヤ	☎0287-36-8151
カメレオン倶楽部 佐野店	☎0283-21-2939
カメレオン倶楽部 栃木店	☎0282-24-6411
クウム 足利店	☎0284-41-3985
クウム 足利南店	☎0284-73-0725
ゲームギャラリー 国分寺店	☎0285-44-6044
ゲームギャラリー 栃木店	☎0282-22-4646
スーパーコーエー 国分寺店	☎0285-44-6044
ソフトプラザ YOU—KI	☎0286-39-4755
ソフトプラザ遊基 雀宮店	☎0286-55-6061

シーガル 岩沼店	☎0223-29-2050
シーガル 気仙沼店	☎0226-24-0087
シーガル 愛子店	☎022-392-1590
シーガル 古川店	☎0229-24-6755
シータショップ 仙台	☎022-268-3362
スーパーデンコードー wonderGOO泉バイパス	☎022-375-1414
スーパーデンコードー 多賀城店	☎022-365-8111
ソフマップ GIGASTORE 仙台店	☎022-267-7430
タムタム 築館店	☎0228-23-7880
ブルート 宮町店	☎022-215-4420
マルゲ屋 仙台店	☎022-712-4787
ヨドバシカメラ 仙台店	☎022-295-1010
わんぱくこぞう ジャック北山店	☎022-275-9088

秋田県	
こいかわ 角館店	☎0187-55-5555
ソフトメディア 駅東口店	☎0188-35-6653
ソフトメディア 手形店	☎0188-34-3036
ファミコンランド 大曲店	☎0187-63-8111
ふぁみこん屋 大曲店	☎0187-63-8666
ふぁみこん屋 本荘店	☎0184-24-0609
ベイクリスタル 秋田店	☎0188-36-3193

山形県	
カメレオン倶楽部 酒田店	☎0234-26-0481
シーガル 酒田店	☎0234-23-5995
シーガル 山形店	☎0236-33-9460
シーガル 米沢店	☎0238-24-9610
シーガル 東根店	☎0237-43-2460
ファミコンプラザ トム寒河江店	☎0237-85-6345
ファミコンプラザ トム春日町店	☎0236-45-9345
ファミコンプラザ トム大野目店	☎0236-33-9345
わんぱくこぞう 天童店	☎0236-53-1066

福島県	
イエローハウス	☎0244-22-8381
カメレオン倶楽部 会津門田店	☎0242-29-1231
カメレオン倶楽部 郡山桜通り店	☎0249-33-0013
カメレオン倶楽部 郡山日和田店	☎0248-58-6652
カメレオン倶楽部 南福島店	☎0245-45-6880
カメレオン倶楽部 白河店	☎0248-24-1130
カメレオン倶楽部 福島西口店	☎0245-33-4161
カメレオン倶楽部 保原店	☎0245-76-3429
シーガル 郡山インター店	☎0249-61-7121
シーガル 郡山店	☎0249-21-6450
シーガル 福島店	☎0245-22-8350
スーパーデンコードー 福島BP南店	☎0245-45-8989
スーパーデンコードー 福島西店	☎0245-59-3300
トップボーイ 須賀川駅前店	☎0248-72-3238
ファミコンショップ ピピ	☎0242-32-8338
ファミコンランド いわき店	☎0246-22-5861
ヨドバシカメラ 郡山駅前店	☎0249-31-1010
第一家庭電器 ファーストダッシュ郡山店	☎0249-58-6811
桃太郎 開成店	☎0249-34-8011
桃太郎 郡山中央店	☎0249-31-1625

茨城県	
㈱かしわや 本店	☎0299-82-0055
JACK 竜ヶ崎店	☎0297-64-4147

ベイクリスタル 平岸店	☎011-824-5006
ベイクリスタル 北見店	☎0157-26-4356
ベイクリスタル 野幌店	☎011-382-9202
ベイクリスタル 留萌店	☎0164-42-0642
ベイクリスタル 本部	☎011-841-6428
マルゲ屋 札幌店	☎011-233-0238
ヨドバシカメラ 札幌店	☎011-242-1010
九十九電機 DEPOツクモ2番街店	☎011-242-3199
宝島王国 帯広店	☎0155-34-0059
夢工場 帯広西店	☎0155-35-4589
夢工場 帯広南店	☎0155-48-8495
夢工場 春光店	☎0166-52-3201
夢工場 中央店	☎0166-27-0030
夢工場 東光店	☎0166-33-6817
夢工場 豊岡店	☎0166-34-8767

青森県	
TOM&NOB	☎0178-45-5691
カメレオン倶楽部 むつ店	☎0175-24-4532
デルフィン	☎0178-20-5138
トミー 五戸店	☎0178-62-5194
トミー 根城店	☎0178-47-3773
トミー 三沢店	☎0176-52-9032
トミー 八戸店	☎0178-28-3292
ブランコ 弘前店	☎0172-32-8648
ベイクリスタル 弘前店	☎0172-38-0657
ベイクリスタル 青森店	☎0177-23-1270
ベイクリスタル 八戸店	☎0178-44-7081
模型倶楽部	☎0173-35-6551
わんぱくこぞう 八戸店	☎0178-47-5524
わんぱくこぞう 白銀店	☎0178-35-2653
太子堂 本店	☎0177-22-8372

岩手県	
COMG! 盛岡南サティ店	☎019-638-9800
カメレオン倶楽部 一関店	☎0191-23-7290
カメレオン倶楽部 前沢店	☎0197-56-7731
シータショップ 盛岡	☎019-624-5123
ファミコン&ビデオレンタルGET	☎0195-62-4114
ファンシーダック	☎0197-65-2522
マジカルガーデン 水沢店	☎0197-22-2755
盛岡ファミコンセンター	☎0196-51-8603
夢の星	☎0193-63-8916

宮城県	
カメレオン倶楽部 台原店	☎022-233-0094
カメレオン倶楽部 中田店	☎022-242-5956
カメレオン倶楽部 名取店	☎022-383-0414
シーガル 五輪店	☎022-256-7018
シーガル 泉バイパス店	☎022-218-3356
シーガル 大和町店	☎022-283-4566
シーガル はっぴい館	☎0224-63-5582
シーガル 石巻店	☎0225-94-6011
シーガル 北根店	☎022-276-5828
シーガル 長町店	☎022-246-1194
シーガル 名取店	☎022-384-6410
シーガル ファミパソ館	☎022-367-9755
シーガル 多賀城店	☎022-367-6954

北海道	
おもちゃのヨシダ	☎0166-51-1519
おもちゃの平野 岩見沢店	☎0126-24-9435
おもちゃの平野 北35条店	☎011-723-5519
おもちゃの平野 琴似駅前店	☎011-615-8282
おもちゃの平野 新琴似	☎011-762-1398
おもちゃの平野 本店	☎011-631-6971
カメレオン倶楽部 岩見沢日の出店	☎0126-25-3468
カメレオン倶楽部 琴似	☎011-642-0222
カメレオン倶楽部 江別店	☎011-385-8922
カメレオン倶楽部 札幌厚別店	☎011-898-7226
カメレオン倶楽部 小樽入船店	☎0134-22-4070
カメレオン倶楽部 新橋店	☎0154-25-7520
カメレオン倶楽部 帯広店	☎0155-21-8282
カメレオン倶楽部 端野店	☎0157-56-4120
カメレオン倶楽部 豊岡店	☎0166-35-5858
カメレオン倶楽部 北見駅前店	☎0157-25-7444
カメレオン倶楽部 北見店	☎0157-22-7211
カメレオン倶楽部 網走店	☎0152-45-3471
カメレオン倶楽部 札幌豊平店	☎011-833-0471
クエスト 岩見沢店	☎0126-22-9747
クエスト 札幌店	☎011-251-2628
クエスト 帯広店	☎0155-21-5888
コング 新琴似店	☎011-762-1398
ジョイポート デュオ店	☎011-890-2533
ジョイポート ステーション店	☎011-213-2916
ジョイポート 一番街店	☎0134-23-8595
ジョイポート 札幌駅名店街店	☎011-231-0232
ツインズ 亀田店	☎0138-40-2952
ツインズ 帯広店	☎0155-22-0947
ツインズ 東店	☎011-722-4051
ツインズ 桜木店	☎0144-73-2206
ツインズ 室蘭店	☎0143-43-2868
ツインズ 新生店	☎0143-87-2878
ツインズ 千歳店	☎0123-23-8744
ツインズ 苫小牧店	☎0144-35-5690
ツインズ 富岡店	☎0138-41-7460
ツインズ 本通り店	☎0138-32-9704
ドキドキ冒険島 釧路芦野店	☎0154-36-0250
ファミコンショップ BB	☎011-823-7188
ファミコンショップ フォルテシモ	☎0143-88-3456
ブルート 西20条店	☎0155-36-4501
ブルート 富良野店	☎0167-22-2625
ブルート 北見店	☎0157-36-8580
ブルート 弥生通り店	☎0155-25-7152
ベイクリスタル 旭川店	☎0166-27-0510
ベイクリスタル 岩見沢店	☎0126-23-6691
ベイクリスタル 元町店	☎011-702-1777
ベイクリスタル 小樽店	☎0134-25-6101
ベイクリスタル 千歳店	☎0123-24-3883
ベイクリスタル 帯広店	☎0155-25-7339
ベイクリスタル 滝川店	☎0125-22-0222
ベイクリスタル 狸小路店	☎011-219-1110
ベイクリスタル 苫小牧店	☎0144-36-6480
ベイクリスタル 函館店	☎0138-31-4423

▶全国ネオジオROM販売店リスト

カスミ家電 鎌ヶ谷店	☎0474-44-3844
カスミ家電 流山店	☎0471-75-2957
カメレオン倶楽部 稲毛店	☎043-244-7394
カメレオン倶楽部 勝田台店	☎0474-87-3905
カメレオン倶楽部 北習志野店	☎0474-61-5561
カメレオン倶楽部 本八幡店	☎0473-78-2262
カメレオン倶楽部 東寺山店	☎043-252-8877
キディランド Mr.Boom八千代店	☎0474-84-2405
ゲームギャラリー 関宿店	☎0471-96-4182
ゲーム壱番館五香店	☎047-389-6868
ゲーム壱番館六高台店	☎047-383-1160
シータショップ 松戸	☎0473-68-7071
ダイセイコー 市川店	☎047-326-8583
テックス 南流山1号店	☎0471-58-7299
テックス	☎0471-58-8721
てんとうむし	☎0470-93-5155
トイショップ ジミー	☎043-254-0213
ドキドキ冒険島 木更津店	☎0438-97-2226
ドキドキ冒険島 君津店	☎0439-54-7864
トクジロー 浦安店	☎0473-50-5751
トクジロー 行徳店	☎0473-99-6526
トップボーイ 朝霞店	☎048-467-1413
ドラ太ハウス 銚子店	☎0479-23-3265
ナカムラデンキ MEGA 花野井店	☎0471-33-0022
ナカムラデンキ MEGA 豊四季店	☎0471-45-1551
ナカムラデンキ wonderGOO 増尾店	☎0471-76-1500
ナカムラデンキ 江戸川台店	☎0471-54-5300
ハチスケ 稲毛店	☎043-287-0075
ハチスケ 四街道店	☎043-424-2636
ハチスケ 検見川店	☎043-270-2318
ハチスケ 千葉店	☎043-221-7175
ハチスケ 津田沼店	☎0474-78-6833
ビックサウンド 高根公団2nd	☎0474-66-9918
ビックサウンド	☎0474-62-0678
ファミーズ 千葉四街道ビートル店	☎043-424-6444
ファミコンショップ ジャングル	☎043-424-4510
ファミコンハウス 流山店	☎0471-50-5790
ファミコンランド 成田店	☎0476-22-1171
ファミコンランド 君津店	☎0439-52-8850
ファミコンランド 木更津店	☎0438-22-3711
ファミコン倶楽部 市川店	☎0473-22-6828
ファミコン倶楽部 中山店	☎0473-32-7750
ファミザウルス 大網白里	☎0475-73-5739
ブックランドカスミ 天王台店	☎0471-84-0221
ベスト電器 長浦店	☎0438-64-1525
マジカルガーデン 稲毛店	☎043-254-6316
マジカルガーデン 南流山店	☎0471-58-3409
モトナワールド 船橋北口店	☎0474-26-5150
モトナワールド 南行徳店	☎0473-97-1717
ヨドバシカメラ 千葉店	☎043-224-1010
ランドはしもと	☎0479-76-2004
わんぱくこぞう 大原店	☎0470-62-1358
わんぱくこぞう みつわ台店	☎043-252-6041
わんぱくこぞう 勝田台店	☎0474-85-5572
第一家庭電器 DAC柏店	☎0471-64-8835
第一家庭電器 館山店	☎0470-22-6111
第一家庭電器 君津店	☎0439-54-0111
第一家庭電器 成田メディア店	☎0476-93-7180
桃太郎 新松戸店	☎0473-46-8801
東 京 都	
㈱さくらトイス 国分寺店	☎0423-27-0341
㈲大成堂 ひばりヶ丘店	☎0424-22-5331
㈲大成堂 本店	☎03-3821-1135
㈱高砂屋	☎03-3887-0848
チャンプ	☎03-3967-0346

ファミリーブック若葉店	☎0492-79-1178
ファミリーブック上里店	☎0495-34-0078
ファミリーブック石原店	☎0485-27-6678
ファミリーブック毛呂山店	☎0492-94-0078
ベスト電器 トムハウス八潮店 FCコーナー	☎0489-98-6777
ロムハウス志木店	☎048-474-4533
ロムハウス春日部店	☎048-754-8080
ロムハウス上福岡店	☎0492-66-0984
ワンパクハウス	☎048-756-9701
丸見堂	☎0429-72-2585
古本市場 入間店	☎0429-66-4177
黒田書店三郷店	☎0489-57-8160
黒田書店千間台店	☎0489-77-5311
黒田書店川越店	☎0492-25-3138
黒田書店本店	☎0492-66-0120
さくらや大宮東口店	☎048-649-1233
太陽堂 坂戸店	☎0492-82-4811
第一家庭電器 BOOK春日部店	☎048-752-9143
第一家庭電器 ファーストダッシュ店	☎0480-22-3821
第一家庭電器 マルチメディアパーク加須店	☎0480-61-2055
第一家庭電器 マルチメディアパーク川越店	☎0492-26-5010
ダイナマイトキャッツ鶴瀬駅前店	☎0492-55-5522
桃太郎狭山ヶ丘店	☎0429-47-1005
桃太郎狭山台店	☎0429-56-0813
桃太郎行田店	☎0485-56-5035
桃太郎千間台店	☎0489-75-9842
桃太郎秩父店	☎0494-22-4888
桃太郎東松山店	☎0493-23-0894
桃太郎本川越店	☎0492-22-7673
桃太郎 末広店	☎048-225-9455
桃太郎 ふじみ野店	☎0492-69-3223
桃太郎 下戸田店	☎048-433-3912
桃太郎 坂戸店	☎0492-84-7789
桃太郎 春日部店	☎048-733-1123
桃太郎 所沢店	☎0429-39-2530
桃太郎 新所沢店	☎0429-28-9715
桃太郎 深谷店	☎0485-72-8003
桃太郎 川越新宿店	☎0492-44-3438
桃太郎 川口店	☎048-255-5829
桃太郎 前川店	☎048-267-8798
桃太郎 草加店	☎0489-28-1142
桃太郎 入間店	☎0429-63-2668
桃太郎 飯能店	☎0429-72-8635
桃太郎 北坂戸店	☎0492-82-5221
桃太郎 北本店	☎0485-92-8007
桃太郎 蕨駅前店	☎048-433-2783
遊コン 川口店	☎048-258-9044
遊コン 浦和店	☎048-833-8266
千 葉 県	
GAME&HOBBYキッド	☎0471-29-6783
Ad・Hoc 湖北店	☎0471-87-1212
PIW／ぴゅう 千葉店	☎043-227-6979
PIW／ぴゅう 柏	☎0471-63-4091
TSUTAYA 成田店	☎0476-24-4666
WonderGOO 柏店	☎0471-64-2651
アミューズメントショップ KONG	☎043-484-8335
おかじま電器 作新台店	☎043-258-6711
おかじま電器 市原店	☎0436-43-0010
おかじま電器 幕張店	☎043-272-5113
おかじま電器 松戸店	☎0473-65-1881
おかじま電器 東金店	☎0475-52-0111
おかじま電器 茂原店	☎0475-25-5222
おかじま電器 横芝店	☎0479-82-0811
おかじま電器 富里店	☎0476-91-1161
おかじま電器 酒々井店	☎043-497-0151

㈲金子屋 笹目店	☎0484-21-7696
㈱ヒロコーポレーション	☎048-487-0700
㈱ロビンソンジャパン 春日部店	☎048-763-1111
AZ'S 大宮七里店	☎048-687-6143
bibi	☎048-774-6890
Do—！ 越谷店	☎0489-79-7250
Do—！ 狭山店	☎0429-59-1087
Do—！ 新所沢店	☎0429-26-5920
Do—！ 川越店	☎0492-41-6226
Do—！ 大宮店	☎048-657-3011
Do—！ 東所沢店	☎0429-51-1545
Do—！ 入間16号店	☎0429-54-7948
Do—！ 本川越店	☎0492-25-6851
Do—！ 蓮田店	☎048-765-1291
PIW／ぴゅう 北浦和店	☎048-832-0708
TOKIO浦和店	☎048-825-8282
TOKIO 越谷店	☎0489-63-4649
TSUTAYA 羽生店	☎0485-63-3455
TSUTAYA 春日部16号線店	☎048-752-8776
TSUTAYA 杉戸店	☎0480-33-9391
アサヒヤ	☎0480-42-0371
アストラ 久喜店	☎0480-22-0814
あらふね フォト店	☎0495-24-5682
アンドウトーイ	☎048-252-6161
おじいさんの店 東口店	☎048-774-5261
カーバンクル	☎048-725-9483
カスミ家電 MEGA 東川口店	☎048-878-2821
かねこや笹目店	☎048-421-7696
かねこや 上戸田店	☎048-443-5588
カメレオン倶楽部鴻巣店	☎0485-96-7161
カメレオン倶楽部 岩槻店	☎048-756-8959
カメレオン倶楽部 春日部店	☎048-763-2815
カメレオン倶楽部 東松山店	☎0493-26-0511
カメレオン倶楽部 東大宮駅前店	☎048-688-7200
カメレオン倶楽部 川越店	☎0492-46-2711
ゲームオン一ノ割店	☎048-736-3261
ゲームオン東越谷店	☎0489-64-0616
ゲーム天国 草加店	☎0489-27-5960
シータショップ 志木	☎048-472-0920
シータショップ 上尾	☎048-771-1573
シータショップ 川越	☎0492-24-0669
スーパーソフトボックス 岩槻店	☎048-757-7715
スーパードキドキ北与野店	☎048-840-1800
スーパードキドキ武蔵浦和店	☎048-866-0200
ソフマップ大宮店	☎048-648-2011
ダイナマイトキャッツ	☎0492-55-5522
ディスクピア 上新所沢店	☎0429-25-1911
トイハウスいづみ	☎0485-91-2368
ドキドキ冒険島三郷店	☎0489-53-8371
ドキドキ冒険島東川口店	☎048-878-3210
ドキドキ冒険島南浦和本店	☎048-839-8241
ドキドキ冒険島北浦和店	☎048-832-4222
トップボーイ加須店	☎0480-61-4957
トップボーイ春日部店	☎048-763-2028
トップボーイ 三郷店	☎0489-59-2514
ファミコンYOU1鶴瀬店	☎0492-55-7077
ファミコンアトム所沢店	☎0429-96-1761
ファミコンショップ ソフトメイト	☎0489-88-0175
ファミコンショップ オリーブ	☎0492-34-3266
ファミコンハウスミルキー2	☎0492-32-7962
ファミコンランド 新河岸店	☎0492-43-4838
ファミリーブック羽生店	☎0485-63-4778
ファミリーブック吉川店	☎0489-84-1678
ファミリーブック江南店	☎0485-36-6178
ファミリーブック児玉店	☎0495-72-6578

ソフトプラザ遊基 栃木店	☎0282-23-6745
ドキドキ冒険島 黒磯店	☎0287-64-0252
トキワ屋	☎0282-86-2525
トップボーイキッド 佐野店	☎0283-24-5523
ハーマン さくら通り店	☎0286-24-1962
ハーマン 氏家店	☎0286-81-0900
ハーマン 西那須野店	☎0287-38-0901
ハーマン 栃木店	☎0282-25-2905
ハーマン 御幸店	☎0286-64-0900
パラダイス21 小山城南店	☎0285-28-6260
パラダイス21 栃木駅前店	☎0282-25-1084
ファミコンショップ 山本	☎0289-65-0511
ファミリーブック 伊勢崎店	☎0270-21-6978
ファミリーブック 佐野店	☎0283-20-1278
ファミリーブック 砂原後店	☎0284-44-2878
ファミリーブック 小俣店	☎0284-62-6878
ブックランド アレックス 伝馬町店	☎0286-37-3430
ブックランド アレックス 簗瀬店	☎028-634-3722
ミノスケ宇都宮店	☎028-643-3470
愛ランド 大田原店	☎0287-23-9463
金太郎 黒磯店	☎0287-62-5005
三遊堂 烏山店	☎0287-84-0477
三遊堂 真岡店	☎0285-83-2556
三遊堂 ファミコンショップ 黒磯店	☎0287-62-7677
三遊堂 ファミコンショップ 今市店	☎0288-21-4554
三遊堂 ファミコンショップ 鹿沼店	☎0289-63-3363
第一家庭電器 マルチメディアパーク小山店	☎0285-27-1391
群 馬 県	
カスミ家電 WonderGOO 高崎店	☎0273-63-5701
カスミ家電 WonderGOO 富岡店	☎0274-62-5005
カスミ家電 高崎中居店	☎0273-52-0300
カメレオン倶楽部 新太田	☎0276-26-0192
カメレオン倶楽部 筑縄店	☎0273-63-2211
クウム 太田駅南店	☎0276-49-2351
クウム 太田本町店	☎0276-22-6221
クウム 大泉店	☎0276-63-7419
ドキドキ冒険島 高崎中央店	☎0273-22-2034
ビックカメラ 高崎東口店	☎0273-27-2111
ファミコンショップ宝島 桐生店	☎0277-45-1567
ファミコンワールド 鞘町店	☎0273-24-7393
ファミリーブック 下仁田店	☎0274-82-6178
ファミリーブック 館林店	☎0276-73-8878
ファミリーブック 亀泉店	☎0272-69-9778
ファミリーブック 境野店	☎0277-45-0978
ファミリーブック 新町店	☎0274-42-9578
ファミリーブック 大胡店	☎0272-83-0078
ファミリーブック 中野店	☎0276-88-3978
ファミリーブック 鳥山店	☎0276-22-3678
ファミリーブック 板倉店	☎0276-82-4478
ゆうあいらんど 伊勢崎店	☎0270-24-8899
レン太くん	☎0278-23-7346
わんぱくこぞう 高崎貝沢店	☎0273-61-2188
わんぱくこぞう アムロ前橋店	☎0272-35-0291
わんぱくこぞう 伊勢崎バイパス店	☎0270-25-2882
わんぱくこぞう 伊勢崎店	☎0270-21-0241
わんぱくこぞう 高崎店	☎0273-52-9270
わんぱくこぞう 上諏訪店	☎0270-21-5131
わんぱくこぞう 藤岡店	☎0274-22-3721
第一家庭電器 マルチメディアパーク伊勢崎店	☎0270-21-5400
桃太郎 伊勢崎店	☎0270-21-2962
桃太郎 館林店	☎0276-75-1480
桃太郎 渋川店	☎0279-23-4437
宝島 新前橋店	☎0272-53-6688
宝島 前橋店	☎0272-43-5578
埼 玉 県	

ファミコンショップ エスニカ	☎0468-33-8576
ファミコンショップPADDY	☎045-546-9781
ブルートさつき橋店	☎044-211-7333
ムーヴィーセンター 川崎店	☎044-276-0722
メディアベイ鶴ヶ峰店	☎045-953-7074
メディアポリス十日市場店	☎045-983-7002
メディアポリス大和店	☎0462-63-1510
ヨドバシカメラ 横浜駅前店	☎045-313-1010
レインボー登戸店	☎044-935-0535
ロムハウス戸塚店	☎045-871-9324
ロムハウス大船店	☎0467-44-8704
ロムハウス鶴見店	☎045-582-6626
わんぱくこぞう 岡津店	☎045-813-8050
わんぱくこぞう 鷺沼店	☎044-852-0613
わんぱくハウス	☎044-932-1351
第一家庭電器 上永谷店	☎045-843-8711
第一家庭電器 東戸塚店	☎045-825-5411
桃太郎 原当麻店	☎0427-78-4577

新 潟 県

COMG! 新津本町店	☎0250-24-5858
COMG! 燕店	☎0256-66-1637
COMG! 亀田店	☎025-382-6177
COMG! 近江店	☎025-284-9260
COMG! 五泉店	☎0250-42-7156
COMG! 三条店	☎0256-33-8799
COMG! 小針店	☎025-233-0812
COMG! 新津さつき野店	☎0250-21-1177
COMG! 水原店	☎0250-63-1177
COMG! 長岡店	☎0258-47-5665
COMG! 藤見店	☎025-271-7981
COMG! 吉田店	☎0256-92-7803
COMG! 新発田店	☎0254-27-1801
COMG! 内野店	☎025-263-1710
Do—! 新潟店	☎025-285-2000
Do—! 長岡店	☎0258-47-5006
えっぐMAN 加茂店	☎0256-53-3903
えっぐMAN 巻店	☎0256-72-0810
えっぐMAN 空港通り店	☎025-274-9789
えっぐMAN 三条ピア店	☎0256-33-4099
えっぐMAN 十日町駅前店	☎0257-52-6788
えっぐMAN 上越大通り店	☎0255-26-5778
えっぐMAN 石山本店	☎025-277-4789
えっぐMAN 中条店	☎0254-39-1112
えっぐMAN 鳥屋野店	☎025-246-9066
えっぐMAN 東三条店	☎0256-33-9960
えっぐMAN 白根店	☎025-373-3999
えっぐMAN 豊栄駅前店	☎025-387-5200
カメレオン倶楽部 笹口店	☎025-244-1117
カメレオン倶楽部 三条店	☎0256-32-8774
カメレオン倶楽部 十日町	☎0257-52-0290
カメレオン倶楽部 長岡店	☎0258-39-9025
カメレオン倶楽部 直江津店	☎0255-45-0313
カメレオン倶楽部 柏崎店	☎0257-21-1693
カメレオン倶楽部 木田店	☎0255-23-7888
スーパークリオ	☎025-272-7799
ソフマップ新潟店	☎025-249-9001
ダイセイコー佐渡沢田店	☎0259-52-6190
ダイセイコー佐渡両津店	☎0259-23-4778
デプラ	☎0256-34-0824
トップボーイ巻店	☎0256-72-2030
トップボーイヒット新大駅前店	☎025-269-1188
バンバン 六日市店	☎0257-70-0344
ファミリーブック柏崎店	☎0257-21-4578
ファミリーブック六日町店	☎0257-82-9978
フェリア 西新潟店	☎025-260-5400

桃太郎 福生店	☎0425-30-7537
遊コン 町田店	☎0427-20-4450
遊びDS 新宿小滝橋店	☎03-3362-6667

神 奈 川 県

㈱ひろしや ザ・ダイヤモンド店	☎045-311-6572
Do—!伊勢原店	☎0463-91-1248
Do—!海老名店	☎0462-35-6425
Do—!鴨宮店	☎0465-49-7611
Do—!茅ヶ崎店	☎0467-54-8184
Do—!戸室店	☎0462-96-6128
Do—!厚木店	☎0462-24-5789
Do—!溝の口2号店	☎044-822-9126
Do—!溝の口店	☎044-812-2404
Do—!港北店	☎045-592-9180
Do—!鵠沼店	☎0466-33-6388
Do—!湘南台店	☎0466-46-7818
Do—!秦野店	☎0463-83-4451
Do—!水沢店	☎044-976-7933
Do—!善行店	☎0466-83-6619
Do—!相模原店	☎0427-57-4355
Do—!大井松田店	☎0465-82-8168
Do—!大和店	☎0462-62-3431
Do—!中山店	☎045-937-2901
Do—!長津田店	☎045-985-3192
Do—!辻堂店	☎0466-33-6290
Do—!湯河原店	☎0465-64-1671
Do—!藤沢用田店	☎0466-48-2216
Do—!平塚西店	☎0463-35-6938
Do—!平塚店	☎0463-54-1528
PIW/ぴゅう 稲田堤店	☎044-944-1257
PIW/ぴゅう 淵野辺店	☎0427-52-0647
PIW/ぴゅう 本厚木店	☎0462-24-6777
PIW/ぴゅう 横浜店	☎045-661-1543
T&D 綱島店	☎045-531-0278
青山玩具	☎044-411-8514
おいでデンキ	☎0427-55-8422
カメレオン倶楽部 蒔田店	☎045-741-9911
カメレオン倶楽部 湘南台店	☎0466-46-0864
カメレオン倶楽部 上大岡店・	☎045-843-3362
キディランド 向ヶ丘店	☎044-933-7283
キディランド 中央林間店	☎0462-73-0075
ギャラクシー	☎045-984-4711
ゲームショップハウス	☎044-511-0778
コックピット 港南台店	☎045-832-7712
コックピット 平塚店	☎0463-22-9150
シータショップ 希望ヶ丘	☎045-391-5220
シータショップ 戸塚	☎045-871-8941
シータショップ 厚木	☎0462-22-3419
シータショップ 溝ノ口	☎044-844-5125
シータショップ 藤沢	☎0466-27-9628
ディスクメイト	☎044-722-0009
ドキドキ冒険島ハマヤ戸塚店	☎045-871-5123
ファミコンハウスピッコロ	☎0467-70-1471
トップボーイイセザキモール	☎0465-37-4557
トップボーイ衣笠店	☎0468-52-6103
トップボーイ関大駅前店	☎045-251-1228
トップボーイ三浦店	☎0468-88-6646
トップボーイ相模原中央店	☎0427-69-0511
トップボーイ藤沢店	☎0466-24-0566
トップボーイ平間店	☎044-433-5679
トップボーイ北久里浜店	☎0468-33-4081
トップボーイヒット蛍田店	☎0465-37-4557
どろんこかば	☎0465-73-1125
ビックカメラ 横浜西口店	☎045-320-0002
ファミコンショップマック	☎0462-33-7854

ハチスケ 大森店	☎03-3298-2310
ハチスケ 多摩川店	☎03-3757-7331
バンビ熊野前	☎03-3800-2956
ビックカメラ 本店	☎03-5951-0003
ファミコンアトム ひばりが丘店	☎0424-25-0139
ファミコンアトム 国分寺店	☎0423-23-2375
ファミコンアトム 清瀬店	☎0424-94-0739
ファミコンアトム 武蔵境店	☎0422-55-5281
ファミコンくん	☎0425-23-1128
ファミコンプラザチャンプ	☎03-3967-0346
ファミコンワールド 亀戸店	☎03-3636-0596
ファミコンワールド 西大島店	☎03-3685-7748
ファミコンワールド 扇橋店	☎03-3649-4119
ファミコンワールド 北砂店	☎03-3646-5426
ファミコンワールドぱお 昭島店	☎0425-44-5480
ファミコンワールドぱお 東大和店	☎0425-66-5380
ファミコンワールドぱお 福生店	☎0425-52-8780
ファミコンワールドぱお 立川店	☎0425-22-7980
ファミコンワールドぱお 西八王子店	☎0426-65-9637
ファミコンワールドぱお 八王子店	☎0426-45-9880
ファミコンワールドぱお 府中店	☎0423-66-9881
ファミザウルス向島店	☎03-3610-0400
ファンタジー	☎03-3732-1385
ふるや玩具店	☎0425-51-0653
プレイランドテレサ	☎03-3608-8087
ベルハウス 羽村店	☎0425-79-0086
ベルハウス 昭島店	☎0425-44-7666
マイティハウス	☎03-3920-5825
マジカルガーデン 大山店	☎03-3579-3823
マジカルガーデン 武蔵村山店	☎0425-61-0471
マジカルガーデン 田無店	☎0424-51-1355
マックスエンターテイメント(清水玩具)	☎03-3408-6932
マルゲ屋 荻窪店	☎03-3392-8231
マルチメディアコンビニエンスストアー 高島平店	☎03-3559-3290
ミノスケ 鹿浜店	☎03-3854-1666
夢人(ムート)	☎03-3783-5874
ムラウチ電気 AVC館	☎0426-42-6211
メッセサンオー本店	☎03-3255-3452
ヨドバシカメラ 上野駅前店	☎03-3837-1010
ヨドバシカメラ 新宿西口大ガード店	☎03-3346-8585
ヨドバシカメラ 新宿西口本店	☎03-3346-1010
ヨドバシカメラ 東口店	☎03-3356-1010
ヨドバシカメラ 八王子店	☎0426-43-1010
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館	☎03-3251-3100
ロムハウス 国分寺店	☎0423-27-0996
ロムハウス 中野坂上店	☎03-5354-7355
わんぱくこぞう 調布店	☎0424-84-3390
わんぱくこぞう つつじヶ丘店	☎03-5313-7631
わんぱくこぞう 王子神谷店	☎03-3919-4952
わんぱくこぞう 経堂店	☎03-3428-6762
わんぱくこぞう 府中店	☎0423-35-3031
怪獣ランド 三鷹店	☎0422-48-5484
石丸電気 SOFTONE ビジュアル	☎03-3251-5555
石丸電気 ゲームワン	☎03-3251-0011
桃太郎 東武練馬店	☎03-3937-6617
桃太郎 ひばりが丘店	☎0424-22-4440
桃太郎 久米川本町店	☎0423-94-9441
桃太郎 玉川上水店	☎0425-36-1311
桃太郎 高島平店	☎03-3934-4144
桃太郎 秋津店	☎0423-97-6367
桃太郎 常盤台店	☎03-3966-4096
桃太郎 成増店	☎03-5998-3889
桃太郎 清瀬店	☎0424-92-6148
桃太郎 町屋店	☎03-3819-4915
桃太郎 八坂店	☎0423-94-4660

Do! コンピューターベース	☎0423-72-7418
Do—! 羽村店	☎0425-55-7473
Do—! 高倉店	☎0426-42-2756
Do—! 秋川店	☎0425-59-1400
Do—! 小平店	☎0423-43-5401
Do—! 青梅店	☎0428-32-3678
Do—! 忠生店	☎0427-92-3174
Do—! 町田森野店	☎0427-20-1771
Do—! 町田店	☎0427-28-0743
Do—! 楢原店	☎0426-21-2274
Do—! 南大沢店	☎0426-78-2856
Do—! 南町田店	☎0427-99-6899
Do—! 南平店	☎0425-92-8496
Do—! 八王子南店	☎0426-66-0613
Do—! 立川店	☎0425-31-1900
GAMESマーヤ	☎03-3686-1465
PIW/ぴゅう 神保町店	☎03-3295-2951
PIW/ぴゅう 吉祥寺店	☎0422-20-8053
PIW/ぴゅう 下北沢店	☎03-3467-9520
PIW/ぴゅう 国立店	☎0425-72-7160
いすずや	☎0424-21-5243
おかじま電器 江戸川店	☎03-3655-4854
おもしろランドキャンプ中野店	☎03-3386-6224
おもちゃのきりん	☎03-3629-0415
カナリヤ	☎0422-21-1258
カメレオン倶楽部 洗足池店	☎03-5499-2745
カメレオン倶楽部 高島平店	☎03-3937-6878
カメレオン倶楽部 東陽町店	☎03-3648-7744
カメレオン倶楽部 南砂店	☎03-3648-8731
カメレオン倶楽部 木場店	☎03-5690-1347
カメレオン倶楽部 練馬店	☎03-5999-1428
キディランド 立川店	☎0425-27-6551
きむらや 町田PART I	☎0427-23-5661
きむらや 吉祥寺店	☎0422-21-2105
きむらや 町田PART 2	☎0427-20-0200
ゲームギャラリー 足立店	☎03-3897-0038
ゲームギャラリー 三軒茶屋店	☎03-3419-8352
ゲームショップサンタ	☎0424-21-3445
ゲームステーション 花畑店	☎03-3858-5303
ゲーム天国 亀有店	☎03-5680-6961
ゲーム天国 本店	☎03-3855-7810
ココキヤ玩具店	☎03-3874-2017
さくらや TVゲーム館 目黒	☎03-5420-7939
さくらや ホビー館	☎03-3226-6868
さくらや 渋谷店	☎03-5489-3636
さくらや 池袋東口店	☎03-3590-3535
サンソフト	☎0423-34-2892
シータショップ 小金井	☎0423-81-8850
シータショップ 大泉	☎03-3978-4633
シータショップ 中野	☎03-3388-6233
ソフマップ 新宿Ⅰ号店	☎03-3346-9651
ソフマップ 東京11号店	☎03-3253-9874
ソフマップ 東京13号店	☎03-5294-2294
ソフマップ 東京本店	☎03-3253-3030
ディスクピア 聖蹟桜ヶ丘店	☎0423-72-1611
ドキドキ冒険島 亀有店	☎03-3601-3339
トップボーイ 王子店	☎03-3914-3448
トップボーイ 上板橋店	☎03-3933-3347
トップボーイ 調布北口店	☎0424-81-3300
トップボーイ 浜田山店	☎03-3304-5431
トマトランド 中野店	☎03-3387-8388
ノーサイド 井荻店	☎03-3397-2230
ノーサイド 野方店	☎03-3336-0624
ノーサイド 阿佐ヶ谷	☎03-3314-4680
ノーサイド 富士見台	☎03-3926-5005

ピッコロ 本店	☎05338-4-6521
ビルフェロー 豊田サティ店	☎0565-33-3061
ファミーズ 共和店	☎0562-45-0500
ファミーズ 柴田店	☎052-614-5779
ファミーズ 常滑店	☎0569-36-0036
ファミーズ 大府店	☎0562-46-8985
ファミーズ 知多朝倉店	☎0562-54-0077
ファミーズ 富木島店	☎052-689-1211
ファミーズ 名港店	☎052-659-1433
ファミーズ 半田インター店	☎0569-25-0444
ファミコング 岡崎店	☎0564-26-2535
ファミコンショッププロス	☎0568-62-8485
ファミコンショップポパイ西春店	☎0568-25-0305
ファミコンハウス あいてむ	☎052-902-4477
ファミコンハウス あいてむ2	☎052-901-7162
ファミコンプラザ ぴっぷBoy沓	☎052-352-8867
ファミコンプラザ高橋店	☎0565-89-3919
ファミコンプラザ春日井店	☎0568-85-5612
ファミコンプラザ瀬戸店	☎0561-84-0996
ファミコンプラザ梅坪店	☎0565-33-7080
ファミコンプラザ尾張旭店	☎0561-54-8980
ファミコンランドアピタ港店	☎052-384-3313
ファミコンランド一宮富士店	☎0586-24-7665
ファミコンランド一宮北店	☎0586-61-8775
ファミコンランド稲沢桜木店	☎0587-23-9128
ファミコンランド稲沢小池店	☎0587-21-1525
ファミコンランド岩倉店	☎0587-38-1098
ファミコンランド江南店	☎0587-53-2655
ファミコンランド森本店	☎0586-24-2341
ファミコンランド大須プラトン店	☎052-242-0418
ファミコンランド中川店	☎052-354-1761
ファミコンランド尾西三条店	☎0586-62-7420
ファミコンランド豊明店	☎0562-92-8651
ファミコン宝島一宮店	☎0586-43-4700
ファミコン宝島大山店	☎0568-62-8581
ファミっ子ハウス 三好店	☎056-134-0133
ファミッ子ハウス 渋谷店	☎0565-89-5667
ファミラン 岡崎店	☎0564-23-8133
ファミラン 岡崎南店	☎0564-57-2111
ファミラン 豊田南店	☎0565-25-1133
ファンタジーワールド西尾店	☎0563-54-6080
フジタ	☎052-775-2757
プラスアルファ岩塚店	☎052-414-2532
プラスアルファ高針店	☎052-702-5641
プラスアルファ 守山店	☎052-799-1866
ベスト電器 今池店 ファミコンコーナー	☎052-735-5699
ポニーランド	☎052-412-3288
マジカル 黒川店	☎052-915-7637
マジカル 西尾店	☎0563-57-1561
マジカル 碧南店	☎0566-48-3200
マジカルガーデン 安城店	☎0566-97-0901
マジカルガーデン 一宮店	☎0586-43-7277
マジカルガーデン 江南店	☎0587-55-9827
マジカルガーデン 春日井店	☎0568-82-1245
マジカルガーデン 瀬港店	☎0561-84-7116
マジカルガーデン 半田店	☎0569-24-1479
マジカルガーデン港店	☎052-384-4571
マジカルステーション 名東店	☎052-776-3011
マジカルガーデン 甚目寺店	☎052-445-7406
マルゲ屋 名古屋名駅店	☎052-583-2970
ミノスケ豊田店	☎0565-33-3002
メディアベイ永覚店	☎0565-26-9951
メディアベイ春日井インター店	☎0568-85-1300
メディアベイ大樹寺店	☎0564-26-5751
メディアベイ津島店	☎0567-23-2211

サーティー 鷹匠店	☎054-254-6374
サーティー 東新田店	☎054-256-3348
ダイセイコー静岡店	☎054-257-5514
トップボーイ 沼津アーケード店	☎0559-52-6862
ドリーム	☎0559-88-6563
ドリーム 韮山店	☎0559-49-7832
ぱる 浅間通り店	☎054-255-7220
ぱる 曲金店	☎054-284-5171
ピノキオ	☎0550-89-0093
ファミコンショップぱるニューぱる	☎054-255-7220
ファミコンショップぱるぱる藤枝店	☎054-646-2579
ファミコンランド 佐鳴台店	☎053-447-3344
ファミコンランド 高林店	☎053-473-2223
ファミコンランド 掛川店	☎0537-23-8231
ファミコンランド 本郷店	☎053-462-1839
ブルート安西店	☎054-272-3791
ブルート静岡南口店	☎054-288-8518
ブルート岳南デンパ店	☎0545-52-1465
ブルート昭和通り店	☎0545-51-5604
マジカルガーデン 千代田店	☎054-262-2301
ミシマトイス	☎0559-75-0092
メディアポリス沼津仲見世店	☎0559-62-2116
メディアポリス長泉店	☎0559-86-0510
ヤベ電機志太店	☎054-629-3500
河村電気	☎0548-52-0029
大和文庫	☎0543-52-5684
桃太郎 静岡店	☎054-262-6938
愛 知 県	
㈱センキ 尾西店	☎0586-61-2815
BGM	☎0561-83-1101
Book I 甚目寺ハヤカワ店	☎052-444-2263
MAGMART 原店	☎052-809-1314
MAGMART 当知店	☎052-389-1888
MAG MART 平安通店	☎052-916-4111
MAG MART 杁中店	☎052-835-4331
エイデン 豊明店ネバーランド館	☎0562-93-6151
エイデン 名駅本店	☎052-589-3500
オタッキー 中村公園店	☎052-471-0099
オタッキー 金山店	☎052-331-6700
オタッキー 御器所店	☎052-841-6738
オタッキー 小牧駅前店	☎0568-71-8855
オタッキー 新瑞橋店	☎052-852-8838
オタッキー 平針店	☎052-808-0230
オタッキー 本店	☎052-243-3039
オタッキー 六番町店	☎052-653-1939
おとわや かりがね店	☎0566-24-7311
おもちゃの宝島 昭和橋店	☎052-382-2331
おもちゃの街 ブレーメン	☎052-777-2355
キンダーランド 稲沢店	☎0587-23-1867
ゲームスペース宝島春日井店	☎0568-33-1722
コンプマート 大須 MML	☎052-252-0181
コンプマート大須店 ゲームランド	☎052-252-0311
コンプマート大須店ネバーランド	☎052-241-7076
サウンドベイベルコート店	☎0561-54-9191
サウンドベイ植田店	☎052-803-0101
スーパーランド	☎052-532-8876
ソフトマックス稲沢店	☎0587-34-2525
ソフトマックス西春店	☎0568-26-0262
デンマーク 江南店	☎0587-54-2626
となりのオタッキー店	☎052-243-9665
ドリームランド 豊明店	☎0562-93-3113
ドリームランド 本店	☎0562-97-3647
ドルフィン山本 メガタウン店	☎052-261-3363
ドルフィン山本2号店	☎052-264-4149
ハイパーファミコング 上和田店	☎0564-54-1444

ビッグスポット 栗佐店	☎026-272-7200
ビッグスポット 伊勢宮店	☎026-228-0211
ビッグスポット 岡谷店	☎0266-21-1212
ビッグスポット 桐店	☎0263-32-6600
ビッグスポット 佐久店	☎0267-63-1055
ビッグスポット 篠ノ井店	☎026-293-3558
ビッグスポット 松本店	☎0263-34-9500
ビッグスポット 須坂店	☎026-246-4275
ビッグスポット 諏訪店	☎0266-52-8471
ビッグスポット 善光寺下店	☎026-234-6811
ビッグスポット 大豆島店	☎026-221-5541
ビッグスポット 中野店	☎0269-26-0211
ビッグスポット 東口店	☎026-226-5124
ビッグスポット 徳間店	☎026-263-0211
ビッグスポット 飯山店	☎0269-63-2410
ビルフェロー 飯田サティ店	☎0265-22-5531
ビルフェロー 豊科サティ店	☎0263-72-6226
ファミコンショップ BIG上田店	☎0268-23-3777
ファミコンハウス 稲田店	☎0262-63-2222
ファミコンランド中野店	☎0269-23-1015
ファミコンランド長野北店	☎0262-32-2358
ファミコンランド オノデンキ店	☎0263-37-0800
ファミコンランド 須坂店	☎0262-48-5385
ファミコンランド 長野店	☎0262-27-2351
わんぱくこぞう 小諸店	☎0267-22-0686
桃太郎 しもすわ店	☎0266-28-0505
桃太郎 ちの店	☎0266-72-8732
桃太郎 チムラ店	☎026-241-3109
桃太郎 元町店	☎0263-36-7770
桃太郎 二子橋店	☎0263-27-0194
夢ランド タッチ	☎0263-51-1711
静 岡 県	
COMG！駿東店	☎0559-81-7300
Do—！岡町店	☎0543-55-0395
Do—！裾野店	☎0559-94-1535
EVE駅南店	☎053-464-6253
EVE新浜松店	☎053-474-6121
JOYBOX沼津アーケード店	☎0559-51-3931
JOYBOX沼津パートII	☎0559-33-3788
JOYBOX清水店	☎0543-65-2578
エスポット新富士駅南店	☎0545-62-6600
エスポット静岡東店	☎054-264-8800
エスポット藤枝店	☎054-646-7700
エフワン	☎053-458-0828
エマーソンモール街店	☎053-458-5188
エマーソン笠井本店	☎053-433-9900
エマーソン掛川店	☎0537-22-8999
エマーソン原島店	☎053-463-7588
エマーソン御門台店	☎0543-48-9835
エマーソン幸店	☎053-473-4600
エマーソン国府台店	☎0538-32-6500
エマーソン三島店	☎053-442-7088
エマーソン袋井店	☎0538-43-7566
エマーソン鷹匠店	☎054-273-5901
エマーソン東千代田店	☎054-265-5353
エマーソン磐田店	☎0538-36-3533
エマーソン浜北店	☎053-586-7331
エマーソン豊田店	☎0538-35-9779
エマーソン本郷店	☎053-460-6777
カメレオン倶楽部 三島田町店	☎0559-83-0777
カメレオン倶楽部 初生店	☎053-439-7616
カメレオン倶楽部 沼津店	☎0559-22-9802
キックオフ 長谷店	☎054-248-7577
サーティー清水船越店	☎0543-54-3877
サーティー 清水店	☎0543-67-4696

マジカルガーデン 柏崎駅南店	☎0257-21-5878
マジカルガーデン 新潟東店	☎025-272-3222
ユメック上越高田店	☎0255-26-9930
ユメック 上越パティオ店	☎0255-22-6844
ヨドバシカメラ 新潟店	☎025-249-1010
宝島 HYPER見附店	☎0258-63-3070
宝島 柏崎店	☎0257-23-0114
宝島 駅南店	☎025-247-3715
宝島 空港通り店	☎025-271-6661
宝島 三条ゲーム館	☎0256-35-8180
宝島 西長岡店	☎0258-29-0666
宝島 万代店	☎025-245-0690
富 山 県	
シャトル高岡中川店	
シャトル黒部店	☎0765-57-2522
シャトル 奥田店	☎0764-41-5121
シャトル 小杉店	☎0766-57-0877
シャトル 清水店	☎0764-93-7888
シャトル 砺波平和店	☎0763-33-0678
シャトル 二口店	☎0764-24-1101
ビルフェロー 高岡サティ店	☎0766-21-6900
石 川 県	
COMG！小松店	☎0761-24-4427
カメレオン倶楽部 笠舞店	☎0762-23-6336
カメレオン倶楽部 工大店	☎0762-47-8005
カメレオン倶楽部 七尾駅前店	☎0767-52-7543
カメレオン倶楽部 宝町店	☎0761-24-3585
カメレオン倶楽部 北町店	☎0762-60-6300
カメレオン倶楽部 鳴和店	☎0762-51-6773
カメレオン倶楽部 野々市店	☎0762-48-2662
キノミ 南新保店	☎0762-37-1777
ファミーズ 井林店	☎0768-82-8052
ファミーズ 加賀店	☎07617-2-3885
福 井 県	
サイト玩具	☎0778-23-6380
山 梨 県	
Do—！甲府向町店	☎0552-25-1390
Do—！甲府店	☎0552-28-2789
Do—！上野原店	☎0554-62-2171
おもちゃのさいとう	☎0552-35-5989
カメレオン倶楽部 甲府店	☎0552-37-3927
トップボーイ 酒折駅前店	☎0552-23-4580
ファミコンランド 韮崎店	☎0551-22-0335
わんぱくこぞう 韮崎駅前店	☎0551-22-7252
わんぱくこぞう 富士吉田店	☎0555-24-7880
電脳遊具商ギャムズ	☎0552-26-1881
桃太郎 上吉田店	☎0555-24-4040
桃太郎 都留店	☎0554-43-8885
長 野 県	
MORIJI 2	☎0268-25-0828
アピアランド 駒ヶ根店	☎0265-82-5354
アピアランド 飯田店	☎0265-52-5938
エマーソン伊那店	☎0265-72-2550
カメレオン倶楽部 あずみ野店	☎0263-72-8877
カメレオン倶楽部 伊那店	☎0265-76-9360
カメレオン倶楽部 塩尻店	☎0263-54-3211
カメレオン倶楽部 駒ヶ根店	☎0265-82-2711
カメレオン倶楽部 佐久店	☎0267-62-8171
カメレオン倶楽部 座光寺店	☎0265-23-4646
カメレオン倶楽部 石芝店	☎0263-28-0581
スペースしののい店	☎026-293-4257
ソフトハウストム 松本駅前店	☎0263-39-0654
ソフトハウストム 神科店	☎0268-26-1203
ソフトハウストム 長野駅前店	☎0262-25-5533
ドキドキ冒険島小諸店	☎0267-25-3122

トレジャーボックス川西能勢口店	☎0727-55-5203
ニチデン山崎店	☎0790-63-1750
ニチデン福崎店	☎0790-22-1161
ビルフェロー 東神戸サティ店	☎078-452-3120
ファミーズ サンクスパラ公園店	☎0727-84-1900
ファミーズ サンクス神戸北店	☎078-583-8080
ファミーズ サンクス本店	☎0727-81-4100
ブルート丹南店	☎0795-94-4620
ブルート東加古川店	☎0794-25-8099
マルゲ屋神戸三宮店	☎078-272-5011
メディアマートPAL北鈴蘭台店	☎078-594-0999
わんぱくこぞう 伊丹店	☎0727-84-5519
わんぱくこぞう 三田店	☎0795-62-5510
わんぱくこぞう 西舞子店	☎078-785-3145
わんぱくこぞう 川西多田店	☎0727-93-6649
わんぱくこぞう 塚口店	☎06-421-0940
わんぱくこぞう 名谷店	☎078-795-5185
古本市場 西宮店	☎0798-63-6966
古本市場 西神戸店	☎078-921-4770
古本市場 宝塚店	☎0797-85-6075
宝塚 アン	☎0797-85-8858
遊コン 加古川店	☎0794-26-4530
遊コン 学園都市店	☎078-793-0131
遊コン 垂水店	☎078-707-9847
遊コン 西明石店	☎078-924-1922
遊コン 塚口店	☎06-421-2791
遊コン 板宿店	☎078-736-0018
遊コン 姫路キャスパ	☎0792-88-7805
遊コン 姫路駅前店	☎0792-84-4758
遊コン 豊岡店	☎0796-24-4403
遊コン 妙法寺店	☎078-742-0079

奈 良 県

㈱たつみ	☎07456-2-2512
ドキドキ冒険島八木店	☎07442-4-7798
ひばりや	☎0744-22-3935
ファミコンショップDr.ムー 生駒店	☎07437-4-0445
ブルート京終店	☎0742-61-3799
レプトン 田原本店	☎07443-2-5355
わんぱくこぞう 大和高田店	☎0745-23-7805
桃太郎 西大和店	☎0745-31-3621

和 歌 山 県

㈲キャッツアイ 田辺店	☎0739-24-2297
ガリバー	☎0734-52-3689
ゲームフリーク岩出店	☎0736-62-7171
ツインビー	☎0739-47-1643
ツインビー御坊店	☎0738-24-1508
ツインビー田辺店	☎0739-26-2148
ドキドキ冒険島和歌山店	☎0734-31-4840
ミノスケ三木町本店	☎0734-26-2103
わんぱくこぞう ぶらくり丁店	☎0734-22-7338
わんぱくこぞう 海南店	☎0734-83-7488
わんぱくこぞう 狐島店	☎0734-56-0331
わんぱくこぞう 田辺店	☎0739-26-2808

鳥 取 県

ベスト電器 倉吉本店ファミコンコーナー	☎0858-48-9090
ベスト電器 米子店 ファミコンコーナー	☎0859-23-2311
遊コン 米子店	☎0859-35-2789

岡 山 県

㈲コドモ館 トピア店	☎086-473-7655
EVE岡南店	☎086-264-1523
MEDIAインパル 広江店	☎086-456-4330
VIC 井原店	☎0866-63-2115
VIC 笠岡店	☎0865-62-5770
VIC 高梁店	☎0866-22-9711
ソフトランド 井原店	☎0866-62-6615

トレジャーボックス箕面牧落店	☎0727-24-2802
パルメディア	☎06-337-3332
ビルフェロー 南高槻サティ店	☎0726-71-5060
ガリバー 豊南店	☎06-331-0533
ファミコン・アミューズメント ヤマト	☎06-864-4576
ファミコンキング守口店	☎06-997-2602
ファミコンキング深江橋店	☎06-976-1300
ファミコンショップDr.ムー 楠葉店	☎0720-66-2298
ファミコンショップDr.ムー 金剛店	☎0721-29-5005
ファミコンショップDr.ムー 江坂店	☎06-369-2734
ファミコンショップDr.ムー 高槻店	☎0726-93-0194
ファミコンショップDr.ムー 四条畷店	☎0720-77-7736
ファミコンショップDr.ムー 住道店	☎0720-72-3869
ファミコンショップDr.ムー 上野芝店	☎0722-44-2466
ファミコンショップDr.ムー 東香里店	☎0720-52-7010
ファミコンショップDr.ムー 東大阪店	☎0729-88-3255
ファミコンバンク都島店	☎06-924-0500
ファミコンプラザ ステップ	☎0726-92-2727
ファミコンランドF平尾店	☎06-551-2261
ファミコンワールド曽根店	☎06-855-4097
ファミッ子深井店	☎0722-79-3883
フジランド岸和田店	☎0724-38-3685
フジランド庄内店	☎06-336-4569
フジランド泉佐野店	☎0724-61-0400
ブルート堺東店	☎0722-24-6462
ブルート門真月出町店	☎06-903-4437
ポップ	☎06-954-5570
ホビーアイランド	☎06-933-2923
マルゲ屋 大阪上六店	☎06-775-9348
ミノスケ 岸和田店	☎0724-37-9844
ミノスケ 堺東店	☎0722-22-7045
ミノスケ 新金岡店	☎0722-50-7650
ミノスケ 泉ヶ丘パンジョ店	☎0722-94-3344
ミノスケ 八尾店	☎0729-24-4727
ミノスケ 鳳店	☎0722-62-9555
ミノスケ 枚方店	☎0720-98-9896
ミノスケ 和泉府中店	☎0725-46-1701
ユニエース津久野店	☎0722-71-3956
ユニエース藤井寺店	☎0729-55-7567
ユニエース百舌鳥店	☎0722-57-4056
わんぱくこぞう 茨木店	☎0726-24-8668
古本市場 東豊中店	☎06-842-3411
遊コン あびこ店	☎06-690-2291
遊コン アルケミックス石橋店	☎0727-60-2216
遊コン 羽曳野店	☎0729-57-1466
遊コン 高槻店	☎0726-84-2890
遊コン 上新庄駅前店	☎06-323-4067
遊コン 長瀬店	☎06-730-3370
遊コン 和泉府中店	☎0725-46-3331

兵 庫 県

㈲ベビーショップ太陽玩具 赤穂店	☎07914-3-8569
ALANN 2	☎078-857-7777
SOMES新在家店	☎0792-95-7300
カメレオン倶楽部三原店	☎0799-42-6765
カメレオン倶楽部洲本店	☎0799-23-2085
カメレオン倶楽部 津名店	☎0799-62-5425
カメレオン倶楽部 小野店	☎0794-62-7260
カメレオン倶楽部 舞子店	☎078-783-6630
キタムラAVIX豊岡店	☎0796-24-1122
キタムラAVIX養父店	☎0796-64-1221
ギャオス三田店	☎0795-59-6148
ゲームフリーク 須磨店	☎078-794-2267
ソフマップ 神戸ハーバーランド店	☎078-360-0900
タイムス新神戸店	☎078-262-2415
ドキドキ冒険島西脇店	☎0795-23-8717

メディアベイ鈴鹿店	☎0593-70-7719
くるみや	☎0594-31-8386
映楽堂本店	☎0593-96-4300

滋 賀 県

ゲームプラザ元気302	☎0775-74-2502
ファミザウルス八日市店	☎0748-23-8717
ブリブ	☎0775-33-2033

京 都 府

㈱サントイズメディアワン	☎075-491-0484
カメレオン倶楽部 亀岡店	☎0771-25-7084
カメレオン倶楽部 高野店	☎075-702-2022
カメレオン倶楽部 西舞鶴店	☎0773-75-6710
カメレオン倶楽部 千本通り店	☎075-415-3801
カメレオン倶楽部 東舞鶴店	☎0773-63-6090
カメレオン倶楽部 南福知山店	☎0773-24-0233
カメレオン倶楽部 福知山店	☎0773-24-3494
キタムラAVIX福知山店	☎0773-24-4566
ソフトハウス アルゴ 小倉店	☎0774-21-5572
ソフトハウス アルゴ 城陽店	☎077-456-1077
タカラトーイ㈱	☎075-601-2209
ダムエル広小路店	☎0773-78-2223
ダムエル市場店	☎0773-64-3449
ドキドキ冒険島京都桃山店	☎075-602-4146
トップボーイ 綾部店	☎0773-43-3101
ビルフェロー 亀岡サティ店	☎0771-22-8173
ブルート園部店	☎0771-62-0777
ブルート京都千本店	☎075-415-3071
ブルート九条新千本店	☎075-691-9031
ブルート百万遍店	☎075-702-8221
わんぱくこぞう 寺町上店	☎075-343-9333
古本市場 京都太秦店	☎075-823-3701

大 阪 府

㈱ミノスケMFC本部	☎06-336-7220
㈱メルヘン	☎0726-22-4975
CO—CO—RO	☎0720-75-8754
MI北千里	☎06-835-3290
NET香里園店	☎0720-35-6017
PAL 高槻店	☎0726-75-8270
アポロ	☎0720-49-7756
イズミフォト	☎0722-29-0767
カメレオン倶楽部 千林大宮店	☎06-955-6474
キディランド 大阪梅田店	☎06-372-7701
ゲームプラザ元気303	☎0726-94-1953
ゲームフリーク JR茨木店	☎0726-27-4565
ゲームフリークまさご店	☎0726-37-6731
コスモメディア仁和寺店	☎0720-38-4660
コング 近大前店	☎06-721-8009
シータショップ 吹田	☎06-380-1160
シータショップ 淡路	☎06-321-9779
スタンバイ Ver.7	☎06-641-7650
ソフトチャンピオン 門真店	☎0720-84-5154
ソフトハウス MAC店	☎0720-47-5200
ソフトハウス アルゴ ウイングス店	☎0720-56-1514
ソフトハウス アルゴ くずは店	☎0720-67-3765
ソフトハウス アルゴ 高槻店	☎0726-85-6126
ソフトハウス アルゴ 香里店	☎0720-31-3991
ソフパル堺東店	☎0722-28-2875
ソフパル松原店	☎0723-35-7034
ソフマップ 大阪4号店	☎06-634-5820
ソフマップ 大阪7号店	☎06-634-2076
ソフミック寝屋川店	☎0720-25-2596
ソフミック門真店	☎0720-83-7601
トイプラザ光明池店	☎0722-99-8080
トップボーイ スタック東淀川店	☎06-399-8120
トップボーイ 摂津富田店	☎0726-93-4544

一休さん 御器所店	☎052-841-6286
一休さん 大曽根店	☎052-915-8842
一休さん 南区店	☎052-824-0054
一休さん 本店	☎052-481-4898
遊コン 知多半田駅前店	☎0569-26-1542

岐 阜 県

アンデルセン 各務原店	☎0583-82-6332
おもちゃ人形ひだや	☎0572-67-2361
サウンドプレスファンタジー	☎0584-89-0307
ファミコンワールドJOY	☎0584-82-1025
COMG！茜部店	☎058-274-5611
GパワーZ うずら店	☎058-273-9557
GパワーZ かがしま店	☎058-254-1270
GパワーZ 岐阜店	☎058-266-1450
GパワーZ 岐阜北店	☎058-294-8286
キャプテン中津川店	☎0573-65-4151
ジャンプ高山店	☎0577-36-0407
スパーランド鵜沼店	☎0583-84-7988
スパーランド芥見店	☎058-242-0886
スパーランド各務原店	☎0583-71-3671
スパーランド関店	☎0575-23-6225
スパーランド蘇原店	☎0583-83-2801
スパーランド土岐店	☎0572-55-7055
スパーランド那加店	☎0583-71-7226
関玩具	☎0575-23-2313
ドキドキ冒険島今渡店	☎0574-28-5833
ハリウッド美濃加茂店	☎0574-27-2888
ビデオファンタジー大野店	☎0585-34-2519
ファミコンショップ ゼロワン	☎0572-25-7601
ファミコンショップ 中津川店	☎0573-65-8781
ファミコンショップビーバー	☎058-239-6295
ファミコンランドハッピーほづみ店	☎05832-7-2778
ファミコンランド可児店	☎0574-63-6996
ファミコンランド大垣バイパス店	☎0584-81-1540
ファミコンランド大垣店	☎0584-78-1159
ファミコン宝島大垣店	☎0584-77-2088
ファミコン宝島大野店	☎0585-32-4970
ファミリープラスワン海津店	☎0584-66-4145
ブルート羽島店	☎0583-91-0032

三 重 県

㈱ダイコクヤ 本店	☎0596-28-3460
㈱ダイコクヤ 松坂店	☎0598-26-8991
Y2スクエア伊勢店	☎0596-36-8002
Y2スクエア四日市駅前店	☎0593-55-0101
Y2スクエア生桑店	☎0593-31-7172
Y2スクエア津南店	☎0592-35-0614
イノウエ	☎0592-25-4354
スーパーランド四日市一番店	☎0593-59-2288
ドリーム	☎0594-23-9570
ナカヤ	☎05958-2-0561
ネクストワン上野あかもん店	☎0595-24-6723
ネクストワン名張駅前店	☎0595-64-8283
ビルフェロー 桑名サティ店	☎0594-24-5574
ファミコンショップ フロンティア	☎0593-45-1878
ファミコンショップミルキー	☎05998-5-5928
ファミコンチャンプ 名張店	☎0595-64-5122
ファミコンランドチャンプ 伊勢店	☎0596-25-7286
ファミコンランドチャンプ 松阪店	☎0598-26-7771
ファミコン倶楽部	☎0594-23-9067
ファミリープラスワン桑名店	☎0594-31-7417
ブルート川越店	☎0593-65-0887
メディアベイ四日市朝日店	☎0593-77-5922
メディアベイ生桑店	☎0593-33-1060
メディアベイ津高茶屋店	☎0592-34-8260
メディアベイ鈴鹿ハンター店	☎0593-79-6047

▶全国ネオジオROM販売店リスト

SASEBOGAME館 ぴゅあ下京店	☎0956-25-6645
SASEBOGAME館 ぴゅあ相浦店	☎0956-47-6511
ホビーショップ ツイン 住吉店	☎0958-43-6400
ホビーショップ ツイン 中通店	☎0958-27-0615
熊 本 県	
トップボーイ 健軍店	☎096-367-5945
トップボーイ 新南部店	☎096-387-1761
トムズクラブ 熊南店	☎096-370-2828
トムズクラブ 山鹿店	☎0968-44-1956
トムズクラブ 松橋店	☎0964-33-5557
トムズクラブ 浄行寺店	☎096-344-6577
トムズクラブ 植木店	☎096-273-2003
トムズクラブ 白山店	☎096-363-7704
トムズクラブ 本店	☎0967-22-4733
トムズクラブ大津店	☎096-293-8862
ハイパーブルート熊本菊陽店	☎096-292-3450
フレンズ	☎0969-23-6870
ベスト 本渡店 ファミコンコーナー	☎0969-23-7211
ベストソフトタウン 新市街店	☎096-323-8003
大 分 県	
TVチャンプ臼杵店	☎0972-63-7908
TVチャンプ杵築店	☎09786-2-5122
TVチャンプ佐伯店	☎0972-22-9368
TVチャンプ日田店	☎0973-24-7536
TVチャンプ別府店	☎0977-21-0033
TVチャンプ津久見店	☎0972-82-1303
TVチャンプ荏隈店	☎0975-49-6660
TVチャンプ戸次店	☎0975-97-6780
TVチャンプ南大分店	☎0975-42-3047
TVチャンプ森町店	☎0975-23-6767
TVチャンプ宇佐店	☎0978-32-4943
TVチャンプ玖珠店	☎09737-2-6864
TVチャンプ高城店	☎0975-56-7733
トップボーイ 日田店	☎0973-23-6602
ブルート今津留店	☎0975-53-1671
ブルート大在店	☎0975-92-7400
ブルート敷戸店	☎0975-67-1839
ブルート明野店	☎0975-51-2999
ベスト大分ゲーム館	☎0975-32-6560
わんぱくこぞう 宇佐店	☎0978-38-6198
わんぱくこぞう 中津店	☎0979-24-1029
宮 崎 県	
TVチャンプ日向店	☎0982-52-8742
パル 宮脇店	☎0985-20-1172
パルメディオ 清武店	☎0985-84-1828
パルメディオ 大淀店	☎0985-50-2922
ベストソフトタウン 宮崎本店	☎0985-53-6742
ベストソフトタウン 都城店	☎0986-25-5813
ベストビデオ 日南店ファミコンコーナー	☎0987-24-0894
ベストビデオ大塚店 ファミコンコーナー	☎0985-52-7746
ユニオン3 加納店	☎0985-85-8228
ユニオン3 宮崎県	☎0985-20-2310
ユニオン3 国富店	☎0985-75-6756
ユニオン3 佐土原店	☎0985-73-1997
鹿 児 島 県	
㈱がらっぱ堂 本店	☎0996-25-1133
㈱がらっぱ堂 マリオの店西駅店	☎0992-27-4808
おもっちゃマン 鹿屋店	☎0994-40-3788
カメレオン倶楽部 西鹿児島店	☎0992-52-1516
ファミザラス 国分店	☎0995-46-3003
ファミザラス 鹿屋店	☎0994-40-3788
沖 縄 県	
ブルート寄宮十字路店	☎098-831-6655
ブルート胡屋店	☎098-934-6904
ベストパックサービス 那覇店	☎098-869-4475

カメレオン倶楽部 湊町店	☎0899-34-9666
カメレオン倶楽部 余戸店	☎089-965-0777
カワモト重信店	☎0899-64-4575
カワモト八幡浜店	☎0894-24-2660
高 知 県	
おもしろランドキャンプはりまや店	☎0888-85-3054
おもしろランドキャンプ塩田店	☎0888-72-0148
おもしろランドキャンプ高須店	☎0888-80-3065
おもしろランドキャンプ宿毛店	☎0880-63-5172
おもしろランドキャンプ須崎店	☎0889-43-1789
おもしろランドキャンプ北新田店	☎0888-33-0147
福 岡 県	
㈱ベスト電器 田川店	☎0947-45-0115
㈱ベスト電器 福岡本店 10FFCコーナー	☎092-752-5845
Bee―I B.W太宰府店	☎092-929-3100
Bee I 合川店（アプロ）	☎0942-45-0712
Bee I 小郡店（アプロ）	☎0942-73-1555
Bee I 津福店（アプロ）	☎0942-32-7230
Bee I 鳥栖店	☎0942-84-6090
Bee I 二日市店（アプロ）	☎092-921-1646
Bee I JR店（アプロ）	☎0942-39-8207
Bee I 久留米南店（アプロ）	☎0942-22-7611
Bee I 八女店（アプロ）	☎0943-22-7404
COMG！永犬丸店	☎093-613-0585
TVチャンプ歯科大前店	☎092-873-2614
大阪屋	☎093-521-0669
スズラン社	☎09492-2-0390
トップボーイ 荒江店	☎092-831-0400
トップボーイ 折尾店	☎093-603-5570
ハイパーブルート空港前店	☎092-624-1530
パルテック 小倉南店	☎093-475-9821
パルテック 福岡店	☎092-712-5507
ファミコンクラブ Bee I 徳力サティ店	☎094-245-3333
ブルート中間店	☎093-245-7511
ブルート舞松原店	☎092-681-8798
ブルート行橋安川通店	☎0930-25-7693
ブルート高宮店	☎092-541-8007
ブルート春日原店	☎092-592-0958
ブルート直方店	☎0949-24-6689
ベスト行橋店ファミコンコーナー	☎09302-3-7701
ベスト 和白GAME館	☎092-607-2416
ベストビデオ福重店	☎092-881-5980
ベストビデオ 香椎店	☎092-672-7245
ベストビデオ 春日店ファミコンコーナー	☎092-572-3606
ベストビデオ 西新店ファミコンコーナー	☎092-821-2048
ベストビデオ 大野城店	☎092-592-9440
ベストビデオ 二日市店ファミコンコーナー	☎092-921-2300
ベスト電器 小倉店 FCコーナー	☎093-531-4977
ベスト電器 大橋店	☎092-553-8077
ベスト電器 片江店 ファミコンコーナー	☎092-864-1781
ベスト電器 穂波店 ファミコンコーナー	☎0948-28-1150
マルコン東福間店	☎0940-42-5900
メディアナイン 新宮店	☎092-607-3066
メディアナイン 赤間店	☎0940-32-4200
メディアナイン 折尾駅前店	☎093-693-9922
メディアナイン 折尾本店	☎093-601-3600
わんぱくこぞう 古賀店	☎092-944-5755
佐 賀 県	
Bee I 上峰サティ店	☎0952-51-1521
トップボーイ 佐賀店	☎0952-24-6665
トップボーイ 小城店	☎0952-72-6266
ブルート鹿島店	☎0954-62-3337
カメレオン倶楽部健軍店	☎096-365-2360
ベストソフトタウン 佐賀兵庫店	☎0952-26-2262
長 崎 県	

レプトン 安古市店	☎082-872-6692
レプトン 祇園店	☎082-875-0781
レプトン 出汐店	☎082-255-9467
レプトン 地蔵通り店	☎082-246-3430
レプトン 廿日市店	☎0829-32-8895
レプトン 府中店	☎082-285-9184
激安王ベストコレクション流川店	☎082-542-4011
古本市場 福山春日店	☎0849-45-1201
古本市場 福山曙店	☎0849-57-8112
遊コン 福山店	☎0849-21-6045
島 根 県	
ファミコンキッド山代店	☎0852-28-5311
ファミコンキッド出雲店	☎0853-23-8807
ファミコンキッド松江店	☎0852-55-2680
ファミコンワールド江津店	☎08555-2-0767
遊コン 松江店	☎0852-26-2168
山 口 県	
COMG！岩国店	☎0827-29-0180
COMG！南岩国店	☎0827-32-1010
トップボーイ 幡生店	☎0832-53-8005
トップボーイ 稗田店	☎0832-54-5360
トミーランド	☎0836-51-3830
ブルート長門店	☎0837-22-6521
ブルート湯田店	☎0839-20-6311
ベストソフトタウンシーモール店	☎0832-67-1201
マルコン新南岩国店	☎0827-34-0033
徳 島 県	
ギャオス沖浜店	☎0886-56-8975
ギャオス吉野本町店	☎0886-56-3567
ギャオス住吉店	☎0886-54-9330
ギャオス北島店	☎0886-98-0469
ギャオス藍住本店	☎0886-92-1689
シータショップ 徳島	☎0886-23-1386
パークザウルス	☎0886-63-1521
ファミコンショップギャオス国府店	☎0886-42-9111
ファミコンショップギャオス鳴門店	☎0886-84-0677
ホビーショッププロポ	☎0886-85-7374
ホビーショッププロポ北島店	☎0886-98-5105
ライトホビーショップ安宅店	☎0886-55-5220
ライトホビーショップ佐古店	☎0886-55-5248
わしや	☎0886-52-2212
香 川 県	
㈲アポロ	☎0878-35-1233
㈲寿屋 トイピア2	☎0878-34-8181
P.BOYS 今里店	☎0878-34-0660
P.BOYS 丸亀店	☎0877-22-0990
P.BOYS 琴平店	☎0877-75-0071
P.BOYS 善通寺店	☎0877-63-0660
P.BOYS 国分寺店	☎0878-74-8732
あざみ商店	☎0877-46-5064
おもしろランドキャンプ観音寺店	☎0875-25-1563
おもしろランドキャンプ高松新川店	☎0878-43-6177
おもしろランドキャンプ木太店	☎0878-61-6244
ゲームショップUGA高瀬店	☎0875-72-3014
ゲームショップUGA本店	☎0875-23-2584
ゲームショップUGA詫間店	☎0875-83-4159
遊コン 高松店	☎0878-34-3141
愛 媛 県	
COMGWITH21店	☎0899-35-5246
COMG！銀天街店	☎0899-47-1172
COMG！松山南店	☎0899-56-4522
おもしろランドキャンプ城辺店	☎0895-72-0084
カメレオン倶楽部 枝松店	☎089-913-0444
カメレオン倶楽部 大街道店	☎089-935-7222
カメレオン倶楽部 朝生田店	☎0899-34-9333

ちろりん村 高屋店	☎086-271-7444
ちろりん村 妹尾店	☎086-281-1490
トイ&ホビーいろは堂 表町店	☎086-222-5472
ネッシー 西大寺店	☎086-942-3984
ネッシー 番町店	☎086-233-1633
ファミコン村 洲崎店	☎086-262-8068
ファミコン村 邑久店	☎08692-4-1484
メディアステーション TEN2	☎086-434-4117
レガーロ高島店	☎086-270-0888
レガーロ児島店	☎086-473-8825
レガーロ津山店	☎0868-26-3625
レガーロ平島店	☎086-297-6617
わんぱくこぞう 岡大店	☎086-253-3185
古本市場 京山店	☎086-255-0313
古本市場 高島店	☎086-273-8025
古本市場 倉敷中島店	☎086-466-3706
古本市場 倉敷白楽町店	☎086-434-0088
古本市場 倉敷堀南店	☎086-434-9696
古本市場 平井店	☎086-271-5888
古本市場 豊浜店	☎086-225-4568
表町 メディオ	☎086-232-4876
遊コン 倉敷2号店	☎086-424-1843
遊コン 倉敷駅前店	☎086-427-5415
遊コン 総社店	☎0866-94-2345
遊コン 中山下店	☎086-223-0230
遊コン 津島店	☎086-255-0275
遊コン 北園店	☎0868-24-6600
遊プラザ メディオ	☎086-252-4212
広 島 県	
冒険王 安古市店	☎082-876-2552
㈲ピエロトーイ	☎0849-33-5687
COMG！福山蔵王店	☎0849-20-8733
COMG！本通店	☎082-247-0978
VIC 三原駅前店	☎0848-67-6706
VIC 春日店	☎0849-41-4150
VIC 松永店	☎0849-34-3389
VIC 多治米店	☎0849-57-6372
VIC 尾道店	☎0848-23-8978
ゲームアーク 呉店	☎0823-26-7773
ゲームアーク 三原店	☎0848-62-0411
ゲームアーク 松永店	☎0849-33-3355
ゲームアーク 東広島店	☎0824-24-9692
ゲームアーク 尾道店	☎0848-22-8300
ゲームアーク 福山蔵王店	☎0849-41-3660
ソフト&ソフト	☎0849-23-0935
ソフトランド 神辺店	☎0849-63-7081
ソフトランド 府中店	☎0847-41-5908
デオデオ COMCITY福山店	☎0849-21-1200
デオデオ 本店 B1ゲーム売場	☎082-247-5111
トイフィールド西条店	☎0824-23-6458
トップボーイ 呉店	☎0823-24-7776
ハイパーブルート五日市店	☎082-921-5040
ビスコ紙屋町店	☎082-247-5618
ファミコンワールド高陽店	☎082-845-2660
ファミコンワールド白島店	☎082-223-6981
ブルート呉店	☎0823-25-8241
ブルート高陽店	☎082-845-2346
ブルート仁保店	☎082-288-3456
ブルート大竹店	☎0827-52-2777
ブルート可部店	☎082-815-5626
ベスト電器三原店ファミコンコーナー	☎0848-62-3351
ミノスケ 旭店	☎082-255-3453
レプトン 123可部店	☎082-814-4177
レプトン 123海田店	☎082-824-3229
レプトン 123五日市店	☎0829-22-5079

ネオジオトピックス

ショウ

『KOF'97』大人気！ 東京ゲームショウ'97秋

去る9月5～7日の3日間、幕張メッセにて、『東京ゲームショウ'97秋』がおこなわれた。3日間で延べ14万630人という、過去最高の来場者を迎えたゲームショウだが、いけなかった人のためにも、ここでネオジオ関連ブースの内容を紹介しよう。

SNKブースでは、家庭用ROM版KOF'97をはじめ、PS版やSS版の移植ソフトがずらりと並んでいて、みんな一心にプレイしていたぞ。

この日の目玉は何といってもKOF'97で、プレイ可能だったROM版の他に、CD版もイラストギャラリーのみ展示されていた。

そして、対戦プレイでのみチャムチャムが使用できるPS版の『サムライスピリッツ天草降臨SPECIAL』には、デモ画面のみの展示だった。発売日は未定だが、チャムチャムのファンにはうれしいニュースだね。



新作勢ぞろいのSNKブース

さらに一般公開日にはスタンプラリーがおこなわれ、プレイ可能なすべてのゲームを制覇した人に、KOF'97ステッカー&中ボス使用コマンドが配布された。

特に、この3日間のみ設置された、ネオプリのKOF'97ゲームショウバージョンには、かなりの列ができていたぞ。



フリープレイに興じるファンで大盛況！

撮れた人はラッキーだったね。

そして、データイーストのブースでは、PS版の『マジカルドロップIII～よくばり特大号！～』が展示されていた。

プレイしてみたところ、まさにネオジオ版とSS版のいいとこ取り、といった感じのできだった。PSユーザーには、発売が楽しみだね。

また、東京ゲームショウイベント事務局から、大友克洋氏が手かけた今回の『東京ゲームショウ'97秋』のメインビジュアルポスターを抽選で200名にプレゼントすることになったぞ。

ポスターが欲しい人は官製ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号を明記の上、次の住所まで。

〒104 東京都中央区新川1-1-28-4-302「東京ゲームショウ'97秋」ポスタープレゼント ネオジオフリーク係

応募締切りは10月15日(水)当日消印有効（当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます）。

これがポスターを手に入れる最後のチャンス！ 締切り間近だから急いで応募しよう！



なかなかハマってるコスプレ。フールがいい味出してるゾ

『侍魂』初めてプレイ可能に！ 大盛況だったAMショー!!

9月18～21日の4日間、東京・ビックサイトにて『第35回アミューズメントマシンショー』がおこなわれた。

4日間のうち、一般公開日は20、21日の2日間で、SNKブースでは、両日とも開発スタッフや声優によるステージが繰り広げられた。

展示物では、初めてプレイ可能になったハイパーネオジオ64ソフト『侍魂～サムライスピリッツ～』が、一番多くの人を集めていた。開発度85%のものだったが、みんな自分でそのでき具合を確かめようと、ずらりと列を作っていたぞ。


注目の『侍魂』初プレイ！ この日のものは開発度85%のバージョンだった

プレイしてみた感じでは、グラフィックの荒さがちょっと気になったが、操作方法は分かりやすく、凝った演出がなかなかいい味を出していて、サムライファンなら充分に楽しめるゲームに仕上がっていた。技の方は、連続斬りが入りやすかったような気が…。相変わらず強斬りはかなり強いしね。

最新作『ショックトルーパーズ』も展示されていた。筐体が2台しかなく、他のゲームに比べると少し地味だったものの、プレイする人は絶えなかった。



ザウルス期待の新作も、プレイする人が絶えなかった

NEOコミュニケーションシリーズも大盛況で、ネオプリは新作『反町隆史&竹野之内豊』バージョンが大人気。絶えずすごい列を作っていて、並んでいる人のほとんどが若い女性だった。

他にも、写したものを色々なものにレーザーで加工することができる『ネオレーザー』や、キーホルダーに自分の声を録音できる『ボイスDEホルダー（仮）』、プリントしたものがジグソーパズルのピースになって出てくる『えがおDEピース（仮）』などがあり、どれもが行列を作っていた。



緊迫感あふれるドラマに、ファンも静かに聞き入っていたぞ

プライズシリーズではプライベートショーの時にも紹介した『NEOショック（仮）』が展示されていて、女の子を中心に列ができていたぞ。

チャレンジシリーズと題された『電流イライラ棒バベル（仮）』『電流イライラ棒リターンズ（仮）』『ファイナル電流イライラ棒（仮）』では、子供連れの人が多くチャレンジしていた。

そしてステージでは、『侍魂』に関するイベントが展開された。

最初のイベントは『侍魂～サムライスピリッツ～ 大活劇・演武』と題され、開発スタッフが基本操作や新システムを紹介した。

声優を迎えた『サムライ声優見参！ 侍魂十一剣士・旅絵巻』では、開発スタッフ&



熱の入った演技に、つい涙を誘われた人も…

声優が各キャラやストーリーを紹介した。ボスキャラについての情報もチラリと語られていたぞ。その他、ラジオドラマ風のトークライブがステージごとに毎回違うシナリオでおこなわれた。

20日のゲストは、覇王丸役の中村大樹、幻十郎役のコング桑田、色役の南かおりの3人。闘いの前の緊迫感あふれる芝居を披露した。

21日は生駒治美と神谷けいこが、ナコルル、リムルルが互いを思う心情を語る、ストーリーを披露した。

大盛況のうちに幕を閉じた第35回AMショー。今後のSNKの活躍にも、期待が高まるね！

ラジオ

SNK提供ラジオ新番組『ねおちゅぴ』放送開始!!

この10月からSNK提供のラジオ番組がはじまることが決定したぞ！

番組のタイトルは『ねおちゅぴ』!! パーソナリティは、「天王寺のお嬢」こと生駒治美と「都島のだだっ子」こと神谷けいこの二人！

番組の内容は「生駒・神谷の自然（大ボケ）トークで盛り上がろう」、「SNKオフィシャルショートドラマ」、「ゲーセンで遊ぼう！」など、スタジオ内外を問わず何でもありで展開する予定の他、SNK関係のゲストも現在大量に出演を交渉中とのこと。SNKファンなら絶対満足いく内容間違いなし！

また、ネオジオフリークも提供しているので、フリークコーナーができるかも？ 楽しみにしててね♡

放送局と時間は次の通り。

●放送日時

ラジオ大阪（1314KHz）：10月10日～（毎週金曜日）24時30分～25時

ラジオ日本（1422KHz）：10月11日～（毎週土曜日）24時02分～24時30分

東海ラジオ（1332KHz）：10月13日～（毎週月曜日）23時30分～24時

ドラマ『KOF'97宿命編』ニューフェイスにインタビュー!!

現在放送中のラジオドラマ『KOF'97宿命編』の収録が、9月某日におこなわれた。そこでニューフェイスチームの3人がドラマに初挑戦！ ということで、七枷 社役の栗根まことさん、シェルミー役の西川葉月さん、クリス役の緒方りおさんにインタビューしてきたぞ。

——ラジオドラマを演じてみて、どうでしたか？

栗根「とにかく難しいです。普段は舞台をやっているので、頭の中でキャラクターはできているんだけど、それを声だけで表現しなくちゃいけないのが難しいです」

西川「ゲームの音を録る時は1人だけど、ドラマだと相手がいて、その人がどういう表現をするのか分からないので、緊張しました。シェルミーは1人で話すことが多いんですけど、後ろで2人が『がんばれ』って励ましてくれて、何とかやれました」

緒方「一言でいうと、泣きそうでした。すごく緊張して、西川さんと励まし合いながらやりました。クリスは私とよく似ていて、キャラの味を出しやすいんだけど、逆に自分に似ている分やりにくいところがあるんです。でも緊張しているのに、はじまると楽しいんですよ」

——自分の演じるキャラの印象はどうですか？

栗根「使いこなそうとしてゲーセンに通ってます（笑）。社は長身の大男ですが、クールな奴なんですが、自分とわりと違うタイプのキャラなので、いい感じです（笑）」

西川「最初は顔が隠れてて、『何でだろう？』とか思っていました。体は色っぽいですよね。本当にいたら怖いかもしれないけど、大事に思っているし大好きです。色っぽくても、さっぱりしたかわいらしいところがあって。社やクリスに対しては打ち解けていて、子供っぽい部分と大人っぽい部分があっていいですよね。魅力的です。私もゲーセンでやったりしますが、何が耳につくかって、『あはっ！』って声が（笑）」



左から西川さん、栗根さん、緒方さん。今後の活躍にも期待大だ。みんな、応援しよう！

緒方「クリスはかわいい奴です。自分で演っているキャラだけど、すごく好きです。ゲーセンでもクリスでプレイするんですが、すぐ負けたりして…。この間、オロチ社にやられました（笑）」

——ゲーム中で好きな台詞は？

栗根「『楽しんでる？』ですね。社は無口なので、登場時の台詞もないし、技名もいわないのが寂しいです。『ミサイルマイトバッシュ！』とか叫びたかった（笑）」

西川「オロチの方ですが『降りてきなさい』という台詞が好きです。最初に聞いた時に『いいんじゃない』って思いました（笑）」

緒方「全部好きで、思い入れもあるんですが、一番思い入れがあるのは『明日も晴れるかな？』です」

質問にも快く答えてくれた3人。キャラクターに対する思い入れも充分だ。今後の活躍にも注目しよう！

The King of Fighters'97 ゲーム大会日程

〈10月11日〉

●さくらや池袋東口／開始時間・14：00／場所・東京都豊島区／電話番号・03-3590-3535

●シータショップ戸塚店／開始時間・14：00／場所・神奈川県横浜市／電話番号・045-871-8941

〈10月18日〉

●ドリームランド本店／開始時間・13：00／場所・愛知県豊明市／電話番号・0562-97-3647

●プレジャーボックス／開始時間・未定／場所・大阪府箕面市／電話番号・0727-24-2802

〈10月19日〉

●ブルート八柱店／開始時間・13：00／場所・千葉県松戸市／電話番号・047-389-3641

●マジカル黒川店／開始時間・13：00／場所・愛知県北区／電話番号・052-915-7581

〈10月21日〉

●ハイパーファミコング上和田店／開始時間・17：30／場所・愛知県岡崎市／電話番号・0564-54-1444



［テレフォンサービス］〈SNK〉東京03-5275-6200/大阪06-339-0110(9：00～17：00) 〈ADK〉048-775-2347 〈ザウルス〉03-3222-1734 〈ビデオシステム〉075-323-0008 〈データイースト〉03-3398-5317 〈ビスコ〉03-3554-0124［ホームページのアクセス先］〈SNK〉http：//www.neogeo.co.jp 〈ADK〉http：//www.bekkoame.or.jp/~adk 〈ザウルス〉http：//www.saurus.co.jp/ 〈ハドソン〉http：//www.hudson.co.jp 〈サン電子〉http：//www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm 〈データイースト開発部〉http：//www.dataeast-corp.co.jp/ 〈アイマックス〉http：//www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm 〈サイトロン＆アート〉http：//www.scitron.co.jp

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	298P
2位(〃)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	216P
3位(1)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	186P
4位(5)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	175P
5位(6)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	153P
6位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	150P
7位(〃)	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	87P
8位(9)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	45P
9位(12)	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	39P
10位(14)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝	SNK	格闘アクション	30P

総評

今月はKOF'97が他を引き離してとうとう首位に。人気シリーズ最新作、その強さを見せつけた形となった。やはりSNK歴代の人気キャラに加えて、個性的な新キャラが登場したこともあり、KOFの魅力がまた一つ増えたといえるだろう。

さらに2つのモードを選べるシステムといい、KOFシリーズの集大成といった感がある。これからどれだけ票が集まるか、読者の皆さんのKOF'97に対する評価に注目していきたい。

さて前号でトップとなった『武士道烈伝』だが、新作KOF'97にその座を奪われ、なおかつ2位を『RBSP』に明け渡してしまった。ネオジオ初の本格RPGだけに、これからの巻き返しに期待したいところだ。

また2位をキープした『RBSP』の根強い人気には目を見張るものがある。

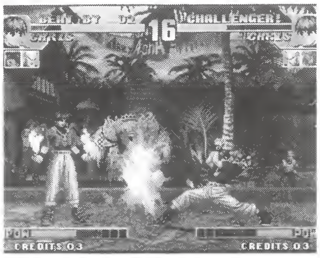
この他、『天草降臨』が5位から4位、『サムスピ』が12位から9位にと、サムライ勢がそれぞれ浮上した。

今月は『RB餓狼』が6位から5位に、『KOF'95』が9位から8位にランクアップ、『KOF'96』が3位から6位にランクダウン。

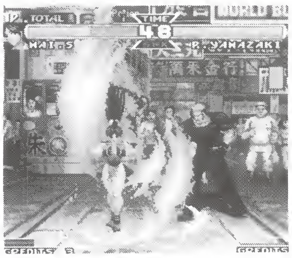
その他の変動は『龍虎外伝』が再び10位にランクイン(ワースト10の影響か!?)、かわりに『わくわく7』がランク外へ。

さて累計50では先月に続いて、上位陣に変動があった。『餓狼3』が10位から9位にランクアップ。また『RBSP』がじりじりと票を延ばし、あと3ポイントで『天草降臨』に届くところまできている。来月の票数によっては大きな順位変動がありそうだぞ。

今月は全体的に順位間の票差がなくなり、今後の新たな展開を期待させる結果となったようだ。



予想通り(!?)首位に輝いた『KOF'97』



根強い人気の『RBSP』。ゲームバランスのよさが強みかな

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

KOF'97が第1位
大差で首位をゲット！
これから
'97の天下が続くのか
注目だ!!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

読者の一言

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉
●全体的にゲームバランスがいいし、今までのKOFシリーズよりクリアしやすい。あと真吾がいるから♡
PN／咲坂ライム（埼玉県）

〈NINJA MASTER'S〉
●新…というか次作希望（切実）。刀の出し入れというのが楽しい♡ も少し刀有りなしの差が欲しいけど。
PN／水野将（岡山県）

〈リアルバウト餓狼伝説〉
●文句なし！ ストーリー、演出、すべて非の打ちどころなし！ あ、壁の耐久力…。
PN／桐生悠樹（京都府）

〈風雲スーパータッグバトル〉
●あの当時にしては、かなり斬新なシステムだったと思う。まぁ本音をいえばスイルがいればいいんだよ、てへ 続編出てくんないかなぁ？
PN／ヘコ（群馬県）

〈真説サムライスピリッツ天草降臨〉
●風間3兄弟がとても好きな私はまだまだこのゲームをPUSHしたいです。14連斬や超必（武器飛ばし技ですね）を出してもヒットしない限りゲージがなくならないところなど、好きなシステムが多いです。
PN／鳳凌葵（千葉県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〉
●CDのロード画面が好きです。今までロード中は他のコトしてたけど、つい見入っちゃう。
PN／弥生由梨（神奈川県）

〈サムライスピリッツ〉
●パピーに一目惚れしてから最弱といわれたガルを使って苦節すること、ほぼ1年。はじめての格闘ゲーム、結局、対戦なんてほど遠い腕のままCPU戦だけで終わってしまったけど、あの旧サムを練習した日々は今でも楽しい思い出です。いいゲームだったよ、旧サム、強斬りバンザイ…。
PN／月華も期待してるっち（静岡県）

お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、つまらないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。
ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株）芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

月間NEO・GEOソフト読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！ 勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	78P
2位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	50P
3位(4)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	22P
4位(—)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	21P
5位(2)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	20P
6位(—)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	18P
7位(5)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	11P
7位(—)	わくわく7	サンソフト	格闘アクション	11P
9位(—)	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	10P
10位(—)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	9P

このコーナーの存在について、様々な意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

読者の一言

〈真説サムライスピリッツ武士道烈伝〉
●RPGとしてはどうかと思う。もっと絵をばんばん出してあきさせないようにすればよかった。戦闘システムはまあまあかな。
PN／アメジスト（北海道）

〈ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝〉
●モーションキャプチャーによるその滑らかな独特の動きには魅了されたが、なにぶんダウン攻撃があるせいかテンポが悪い。一旦転ぶとなかなか起き上がらずにイラつくし、尻もちをついて転ぶのもいただけない。
PN／ヤッチン（神奈川県）



CPUが強すぎるという意見が多かった『KOF'95』

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	4,837P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	4,166P
3位(3)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	3,418P
4位(4)	リアルバウト餓狼伝説	3,325P
5位(5)	真サムライスピリッツ	2,103P
6位(6)	サムライスピリッツ天草降臨	2,094P
7位(7)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	2,091P
8位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,772P
9位(10)	餓狼伝説3	1,327P
10位(9)	餓狼伝説スペシャル	1,326P
11位(11)	サムライスピリッツ	1,049P
12位(12)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	901P
13位(14)	風雲スーパータッグバトル	859P
14位(13)	天外魔境真伝	804P
15位(15)	パルスター	630P
16位(21)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	580P
17位(16)	龍虎の拳2	520P
18位(18)	わくわく7	515P
19位(17)	メタルスラッグ	514P
20位(19)	NINJA MASTER'S	479P
21位(34)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	455P
22位(20)	ワールドヒーローズパーフェクト	438P
23位(22)	パズルボブル	358P
24位(24)	マジカルドロップ2	339P
25位(23)	ソニックウィングス3	338P
26位(25)	ビューポイント	304P
27位(26)	餓狼伝説2	300P
28位(29)	マジカルドロップⅢ	274P
29位(27)	ギャラクシーファイト	264P
29位(27)	BREAKERS	264P
31位(30)	ステークスウィナー	248P
32位(31)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	239P
33位(32)	超人学園ゴウカイザー	177P
34位(33)	ソニックウィングス2	168P
35位(35)	神凰拳	153P
36位(36)	ステークスウィナー2	145P
37位(37)	風雲黙示録	112P
37位(38)	KOF'96 NEOGEOCollection	112P
39位(39)	ファイターズヒストリーダイナマイト	98P
40位(40)	ワールドヒーローズ2	83P
41位(41)	マネーアイドルエクスチャンジャー	79P
41位(43)	龍虎の拳	79P
41位(44)	餓狼伝説	79P
44位(42)	ビッグトーナメントゴルフ	77P
45位(44)	トップハンター	74P
46位(46)	クロスソードⅡ	73P
47位(48)	ダブルドラゴン	66P
48位(47)	NEO ドリフトアウト	64P
49位(49)	ワールドヒーローズ2JET	60P
49位(52)	押し出しジントリック	60P

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

8月版

8月1日～8月31日

独走!! サムライRPG 大差で 3ヵ月連続首位をキープ！

順位	タイトル	コメント	ポイント	発売日
1	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 CD	「邪天降臨之章」では〝スピリッツ〟によってラスボスの天草の強さが変化する。強く激しいスピリッツの時は天草が非常に強く設定されるのだ。	3,746P	'97.6.27発売
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	キム道場のステージで柱の後ろから、チャンとチョイがランダムで登場するぞ。チャンの鉄球風船につかまり飛んでいく姿が見れる。	835P	'97.3.30発売
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル ROM	マリーVSギース戦でアントンが飛んでいく時に星になることがある。まぁ、かなり低い確率なので見るのは難しいかも。	331P	'97.2.28発売
4	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝(限定版) CD		278P	'96.6.14発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection CD		246P	'96.2.24発売
6	サムライスピリッツ天草降臨 CD		169P	'96.12.27発売
7	クロススウォードII CD		135P	'95.5.2発売
8	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 CD		122P	'95.8.25発売
9	パワースパイクスII CD		68P	'95.3.17発売
10	餓狼伝説3 CD		41P	'95.4.28発売

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	647P	'97.6.27発売
2	メタルスラッグ	449P	'97.8.7発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	326P	'97.7.4発売
4	リアルバウト餓狼伝説	306P	'97.1.10発売
5	ステークスウィナー2	285P	'97.5.9発売

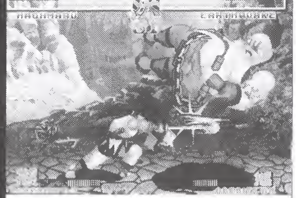
SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	538P	'97.6.27発売
2	マジカルドロップIII	421P	'97.6.20発売
3	ステークスウィナー2	211P	'97.5.2発売
4	わくわく7	206P	'97.6.20発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	153P	'96.12.31発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードの売り上げを相対的に比較することはできません。

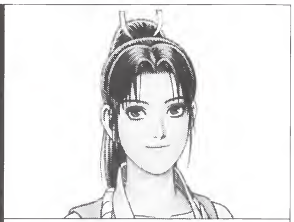
ゲーム用語辞典

サムライスピリッツ



元祖カタナバトル。必殺技より強斬りの方が威力があるという恐るべきゲーム。

不知火 舞



『餓狼伝説2』で初登場。その勝ちポーズはネオジオ躍進の重要な牽引車となる。

本書のきまりと使い方：見出し語［漢字］意味

さ（サ）

さきよみ［先読み］：相手が次にすると思われる行動を読み、対処すること。

格ゲーにおいては、相手が跳びこんでくると読んだら早めに対空技を置いておいたり、飛び道具を撃つと読んだら一気に跳びこむというような、読みを働かせることが重要になってくる。時には自分のカンも信じるべき。

サムライ：熱き魂（スピリッツ）を持つ漢（おとこ）たちの総称。男でも女でも勇者なら漢。別に忍者でも刀持ってなくても熱き魂さえあれば全然OK。

ざんえいコマンド［斬影コマンド］：↙→コマンドの通称で、語源はもちろん斬影拳から。『KOF'97』では←↙↓↘→コマンドが斬影コマンドで出せてしまうため、技が出しやすい反面、気をつけないと暴発しちゃってもう大変。

し（シ）

しーでぃー［CD］：①主にネオジオCD版を指す。ボスキャラが使えたりオマケがあったり安かったりと、ROMユーザーからよく非難を浴びるが、その反面読みこみ時間が長めだったりとその他いろいろ一長一短。

②CDボタン同時押しのこと。KOFシリーズの吹っ飛ばし攻撃など、これで発動する動作も同じくCDと呼ぶことがある。

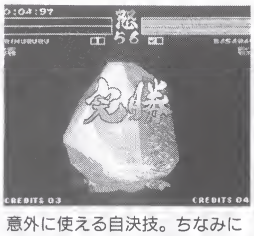
しーぴーゆー［CPU］：正確にはコンピュータの中央演算処理装置の略だが、単にコンピュータ本体を指してこう呼ぶことが多い。

ゲーム用語においてはコンピュータが操るキャラもCPUと呼び「CPUの動きが早い」といういい方をする。また、コンピュータ相手のゲームプレイを「CPU戦」と呼ぶ。

じき［自機］：アクションやシューティングにおける、自分が動かす機体のこと。慣習的に、例えそれが人間でも自機と呼ばれる。まぁどうせ人間ばなれしてるからいいか。

じけつ［自決］：『天草降臨』で採用された、コマンドを入力すると自分が死ぬという、今までの格ゲーの常識をくつがえす画期的なシステム。もちろんただ死ぬわけではなく、次のラウンド開始時に怒りゲージが満たんになる。

『天草降臨』はタイムアタックのため、最速タイムを狙うアタッカーには必須。また対CPUに対人にと、意外と使いどころは多い。



意外に使える自決技。ちなみにこれはリムルルの自決だ

しゃがみ：キャラクターがしゃがんだ状態。ゲームにおいては基本的に「立ち」が上段、「しゃがみ」が下段に相当。

シューティング：①弾を撃って敵を倒していくゲームの総称。上から見下ろすタイプの縦シュー、3Dシューティングの3タイプに大別される（例外あり）。ネオジオは横長の画面のため、横シューの占める割合が比較的多い。

ガンシューティング、アクションシューティングを含めることもある。

②打撃・投げ・関節技のすべてを取り入れた総合格闘技。二階堂紅丸の格闘スタイルだが、実は本物は雷が出ない。

じゅうわり［10割］：格闘ゲームにおいて、体力ゲージが満タンの状態。転じて、ゲージ満タンから一気にゼロまで減ること、またはそこまで減らせる連続技。

じょうほうおそくないですか［情報遅くないですか］：NFは月刊誌なので仕方ない面もあるが、あれだけ10月号に載せちゃダメといわれた中ボス使用コマンドが3日後の某ファミ通に載ってた時には…以下略。

でも暴走ズ＆'94京での攻略自体は一番速かったし内容も充実してたはず。たぶん。

じょうほうきせい［情報規制］：別名、大人の事情。

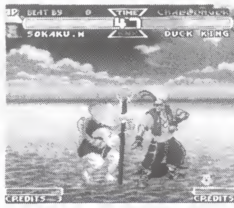
しょうりゅうこまんど［昇龍コマンド］：→↓↘コマンドの通称。主に対空技に割り振られていることが多い。語源はもちろん昇龍弾から、ということにしておく。

ショット：シューティングにおいて、自機が発射する弾をこう呼ぶ。どこから補給するのかはさておき、基本的に弾切れの心配はない。

しんさく［新作］：誰かプリーズギブミー。

す（ス）

すいこむ［吸いこむ］：投げ間合いの広いコマンド投げを決めること。この時、ちょうど離れた相手が吸いこまれるように投げられることから、こう呼ばれるようになった。



『RBS』双角の鬼門陣。この状態で投げは決まっている

スコア：ゲームの得点のこと。アーケードのビデオゲームでは、一部を除いてほぼすべてのジャンルがスコア制を取っており、ハイスコアを狙うゲーマーも数多い。

スタッフロール：ゲームのEDに流れる、制作にたずさわった人たちのリスト。余韻にひたりつつ見る人もいるが、たいていとばされる。『KOF'97』は組み合わせによってはとばさない方がいいかも。

すりーおんすりー［3オン3］：一般にはバスケを3対3で遊ぶスタイルのこと。転じて、3対3形式のこと。

KOFは3オン3で闘う初の格ゲー。ただしどちらかというと、そのルールは剣道や柔道の団体勝ち抜き戦に近い。

最近はやりらしく、某バーチャ3のニューバージョンがこのルールを採用。だが勢い余って麻雀ゲームまでこれを採用してるのはどうかと思う。

すりーでぃー［3D］：以前は特殊なゴーグルなどを使ったいわゆる「立体画面」のゲームを3Dゲームと呼んだが、現在では主にポリゴンを使用したものをこう呼ぶ。

せ（セ）

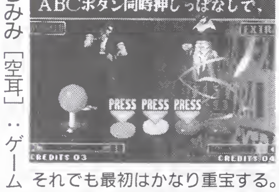
セレクトボタン：ネオジオではこれを押してもモードやキャラは選べないことが多い。ほとんどポーズボタン。

せんこうにゅうりょく［先行入力］：硬直している時や起き上がりに必殺技を出す時、コマンドを入力するタイミングを若干早めにすること。

早めに入力しても出ることを「先行入力がきく」という。

そ（ソ）

そうさせつめいがめん［操作説明画面］：ゲーム開始前に、実際に操作の説明をしてくれる画面。最初は重宝するが、慣れると速攻でとばすことになる。



それでも最初はかなり重宝する。NFを読んでれば関係ないけど

そらみみ［空耳］：ゲームのキャラボイスやサウンドなどが、本来のセリフとまったく違ったものに聞こえること。白鷺の舞→アフロの舞など。

格ゲー館

講師：ジェイケイ
修羅騎士　鷹
蒼炎闘士ゆーち
モリスケ
DSP-たろりん

「もう初心者を脱出したい」というあなたの希望をかなえるためのページ「格ゲー館」。
テクニック紹介の他、質問にもお答えしていくぞ。

達人への道　修行　四
レバーの持ち方

初級者から上級者になるためのテクニックを紹介していくコーナー「達人への道」。今回は格闘ゲームのみならず、ほとんどのゲームで必須のレバー操作について解析していこう。


これが「かぶせ」。なかなかグッドな握り方あるネ


たかぴーは「かぶせ」を自分流にアレンジした握り方

レバー。そう、先端に丸い球が乗っているアレです。ゲームをプレイするうえで必要不可欠で、この操作一つでゲームのうまいヘタが決まるといってもよいだろう。

格闘ゲームでは、レバーを使って様々なコマンドを入力するわけだが、それらコマンドの中には入力しにくいものも数多く存在している。そこで今回は、コマンドを入力するうえで、効率がよいと思われるレバーの握り方を紹介してみよう。

レバーの握り方は、大きく2つに分けることができる。

球の上部を親指と人差し指、中指で軽く押さえ、薬指と小指をコントローラーの台に添え、手を固定する握り方が通称「かぶせ」。

この握り方は入力しにくいコマンドが見当たらず、↓↘➡↓↘➡といった素早い入力がしやすいことから、本誌攻略ライターの中でも支持率が高い。苦手とする人の多い➡↓↘といったコマンド入力も容易なので、初心者にもオススメの握り方だぞ。

手のひらを裏返し、人差し指と中指の間にスティックを差して下から球を包むように握るのが通称「ぶっさし」と呼ばれる握り方。

この握り方はスティックの握りを中指と薬指の間に差しても構わない。この握り方で得られるメリットは…色々考えてみたものの残念ながら見当たらない。

実践してみたところ、↓↘➡↓↘➡といった素早い入力を必要とするコマンドがイマイチ入力しづらかったぞ。他にも左方向に入力するコマンド（↓↙⬅、⬅↓↙、➡↘↓↙⬅など）が入力しづらいかもしれない。

実際に「ぶっさし」の人は巷のゲーセンでもあまり見かけない。攻略チーム内で「ぶっさし」を愛用しているのはDSP-たろりんただ一人だが、彼の得意とするゲームジャンルはシューティングということから、「ぶっさし」はシューティングゲームをプレイするのに向いている握り方なのかも？

以上のことから、オススメの握り方は欠点の見当たらない「かぶせ」。今まで「ぶっさし」を愛用してきた人に矯正しろとはいわないけど、それ以外の怪しい握り方でプレイして「技が出ないよ〜！」といってる人は、是非とも「かぶせ」を試してみよう。


ちなみにこれは「森さくら式」一般人では思いつかないよ

このキャラを使え！

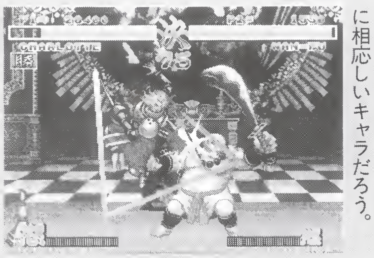
今回からサムスピシリーズの最強キャラ＆戦法を紹介していこう。まずは元祖「サムライスピリッツ」から、最強キャラはシャルロットだ。

地上戦では弱＆中斬りで牽制。立ちとしゃがみを使い分ければかなり強い。また、しゃがみ弱蹴りも結構使えるぞ。

対空防御は鉄壁に近い。ジャンプ強斬り（昇り）が強く、相手によっては遠距離立ち蹴りが完璧対空だ。

ジャンプスピードが速いので、跳びこみでの攻めも有効。中斬りはリーチが長いうえに判定が強い。強斬りは判定が強くて裏まわりを狙えるぞ。

通常技のバランスがよく、強力な跳びこみ攻撃を持つシャルロット。まさに最強の名に相応しいキャラだろう。


右京もなかなか強かったけど、最強はやっぱりこの人でしょう

修羅騎士

タカの本番勝負

新装開店4回目

お題:攻略ライターのお仕事

文:修羅騎士 鷹&NF編集部

編:まず最初に、攻略ライターの仕事はこれだっ! っていうのを教えてよ。

鷹:対戦やCPU戦の攻略ってのはもちろんだけど… そんだけかなぁ? あとは読者の皆さんにお届けするってことで、なるべく読みやすいように書くことかな。まぁ例外もあって、それで人気者になっちゃってる人(ゆーち)もいるけどね。ん〜、すげぇ〜。

編:攻略ライターって、ゲームがうまくないとダメだと思うけど、うまくなるために普段から何かしてるの?

鷹:分からんです。強いていえばよく寝ること。でも俺はゲームそんなにうまくないっすよ。

(たろりん登場)

たろりん:なんすかね〜、何かたくさん練習することじゃないんすかね〜。あとは自分よりうまいと思った人のプレイをよく見ることっすかね〜。

編:仕事をやってて、しんどいって思ったことある?

鷹:俺はひ弱だから編集部にきた瞬間からしんどいっすよ(笑)。でも頑張らないとね。

編:タカも他人のプレイを参考にすることがあるの?

鷹:正直いって参考にさせていただいてます。でもSNKのゲームに限っては、我流+NF流かな? あと強者が集まるかどうかは分からんけど、ゲーセンにはいってますよ。

(ゆーち登場)

ゆーち:ちょーしこいてんじゃねーぞこら〜(意味不明)。俺は本能。そして、その場しのぎ(ノリ)で動いてる。

編:攻略やライティングに際して、こだわってることとか注意してる点とかあるの?

鷹:特にないですね。ハッキリいっちゃえばその場しのぎってやつ。特に俺とゆーちの場合は。だから誤植が多いでしょ…あっ、ごめんなさい。

編:攻略ライターになりたいと思っている人に助言を。

鷹:ん〜。

(モリスケ登場)

モリスケ:無理だぁ〜!

鷹:ん〜。

(ジェイケイ登場)

ジェイケイ:聞いてくれよ、オロチの倒し方が超簡単なんだよぉ〜。見たいんだろぉ。

鷹:えっ? (このあとジェイケイは淋しそうに去る)

鷹:運と多少の実力かなぁ〜。

編:タカは謙遜してこういってるけど、本当は精神力と連泊に耐える体力が必要なとってもハードな仕事なのだ。多少の運と実力ではできないぞ。

伝説の10割

ワンチャンスで相手を冥途送りにできる、素敵な連続技を紹介するこのコーナー。今回の連続技は『餓狼伝説3』から紹介しよう。このゲームのA級(えいきゅう)連続技といえば、テリーのしゃがみ強パンチ→キャンセル強クラックシュート→しゃがみ強パンチ…が超有名だが、他にもいくつか存在しているぞ。

●アンディ…(近距離B・B)×2〜3→しゃがみ強パンチ(2ヒット)→キャンセル強斬影拳→追加技

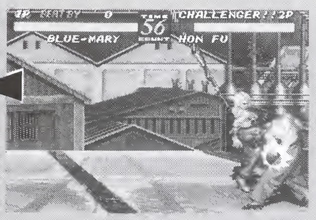
コンビネーションを近距離B・Bで止めると、スキが圧倒的に小さいことを利用した連続技。2回目以降のB・Bはほんのわずかだけ歩いてから、しゃがみ強パンチはその場から出そう。締めは強斬影拳+追加技(↙➡+C)だ。

●崇雷…しゃがみ弱パンチ×2〜4→しゃがみ弱キック→キャンセル強帝王神足拳

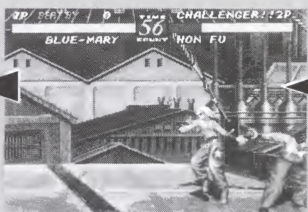
これもしゃがみ弱パンチのスキの小ささを利用。2発目以降の弱パンチ(弱キック)はすべて少し前に歩いて出そう。画面端なら、延々としゃがみ弱パンチを入れ続けることも可能(距離が少しずつ離れるが、問題なくKO可能)。

●マリー…ステップローリング→対オーバースウェー攻撃(→キャンセルフェイント技)→ステップローリング…

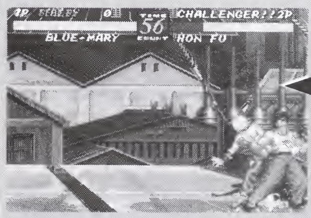
画面端限定の連続技。対オーバースウェー攻撃(AB)の硬直時間を、フェイント技(➡⬇➘+AC)で減らすのがポイント。2回目以降のステップローリング(➡+D)は、入力をあせるとM.スナッチャーに化けるので注意。



Sローリングは相手を手前ラインに飛ばす技。対Oスウェーで追撃できる



キャンセルフェイント技。これは硬直時間が非常に短いので…



中央ラインへ戻ってきた相手にSローリングが間に合う。以降繰り返しだ

格ゲー目安箱

NF攻略陣が質問に答える!

Q. 友達は「KOF'97は必殺技を出しやすい」というのですが、格ゲー初心者の僕はキャンセルで超必殺技が出せません。コツや簡単な入力方法を教えてください。

●PN/山田電気(千葉県)

A. KOF'97は必殺技コマンドを簡略化できるので、いくらでも簡単にできますぞ。

まずは⬇↙⬅↙⬇➘➡。簡単な簡略化コマンド(⬇↙➡)を普通に入力するのが一番確実。コツを挙げるなら、➡に入れてからボタンを押すこと。ボタンを押すのが早いと、他の必殺技が暴発することが多いのだ。これは他のコマンドにもいえるぞ。

⬇↙⬅↙➡の簡略化コマンドは⬇⬅➡。ただし、簡略化コマンドは正確に入力する必要があるので(⬇↙⬅➡では出ない)、通常のコマンド通り入力した方がよいですじゃ。

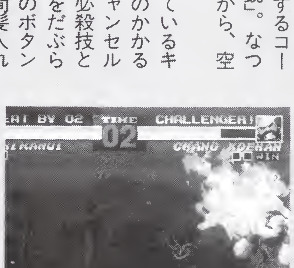
➡⬅↙⬇➘➡は、➡↙➡でOK。立ち攻撃からは普通に、しゃがみ攻撃からは普通、または➡↙+ボタンで通常技〜➡+ボタンが楽。

最後は⬇➘➡⬇➘➡。これは、⬇➡⬇➘➡か⬇➘⬇➘➡が簡略化の限界。立ち攻撃からは⬇➡+ボタンで通常技〜⬇➘➡+ボタン。しゃがみ攻撃からは⬇➘+ボタンで通常技〜⬇➘➡+ボタン、もしくは⬇➘➡⬇+ボタンで通常技〜➘➡+ボタンがオススメ。

ゲーム万華鏡

少しの努力とテクニックで見ることのできる摩訶不思議なゲーム画面を紹介するコーナー「ゲーム万華鏡」。なつかしの『KOF'95』から、空中超必殺技を紹介。

空中必殺技を持っているキャラで、キャンセルのかかるジャンプ攻撃後、キャンセルのタイミングで空中必殺技と超必殺技のコマンドをだぶらせて入力。超必殺技のボタンを先に押し、その後間髪入れず空中必殺技のボタンを押す。成功すると、空中で超必殺技が出てしまうのだ。



舞の場合、➡⬇↙⬅➡+BC〜一瞬遅らせてA or Cと入力

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

第4回ランキング ついに結果発表!!

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

第4回ポイントランキング、ついに結果発表です!

今回はG・T・Hさんが、他を突き放して堂々の1位! おめでとうございます。前回1位だったM.Y-剣魂さんは、惜しくも2位に。そして3位は10-KEYさん。最後は接戦になりましたが、見事入賞を果たされました。

次回からはポイントをクリアして、第5回ポイントランキングがはじまります。みなさんのご応募、お待ちしています! 質問にあったのですが、RBSのCD版のエンディング後のサウンドアートは、特に録画する必要はありません。その前の得点が分かる部分が録れていればOKです。

そして、お待ちかね! 来月よりついに『KOF'97』の募集を開始します。

募集内容は次の通り。

・チームプレイ
各チームごとに募集。三種の神器チームと京&真吾+αチーム、オロチチームを含んだ、12チームが対象になります。

・エディット
エディットチームを募集。前作と違って、カセット、CDの区別はありません。

・サバイバー
スコア、タイム別に募集。キャラクターごとの募集はしませんので、得意なキャラで挑んでください。

なお、暴走庵、暴走レオナも使用可です。

あくまで11月からの募集になりますので、10月中に届いたものは無効扱いになります。ご注意ください。

発表は、来年2月号からになります。みなさんの成果、期待しています!

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

KOF'96・サバイバー(スコア) (テリー・ボガード)

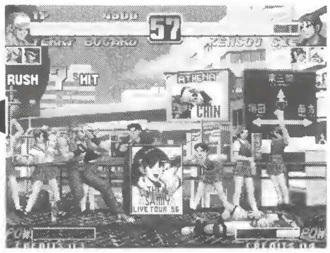
ライジングタックルをいかに確実に当てていくかがポイントになる。

まずはとりあえず間合いを離す。すると、敵はこちらに歩いて、またはダッシュして近づいてくるので、こちらもダッシュしていってライジングタックルを当てる。たまにパワーためや挑発をしてくることもあるが、この場合ももちろんダッシュからライジングタックルを当てる。

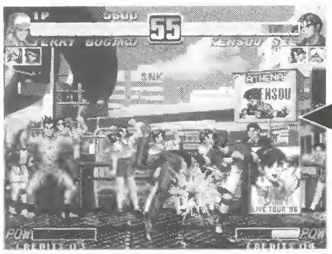
一度ライジングタックルを当てたら、相手の起き上がりに再びライジングタックルを重ねるおなじみのやり方もあるのだが、相手キャラによってはやりにくい。そこで、間合いを離して、前述のダッシュからライジングタックルを当てるパターンを再び繰り返すようにする。

この戦法なら、タイムボーナスが多少少なくなる代わりに、パーフェクトを取れる確率は高くなる。

●SAS・愛知県



強ライジングタックルのあと、一度間合いを離して…



相手が近づいてきたところに改めて攻撃していく

リアルバウト餓狼伝説スペシャル (山崎竜二)

しゃがみCで相手をダウンさせ、そのあとは↘+A、C、C、C、C、←C→ダッシュしてへこまし、の連続技を2回決める。これで壁を破壊して、A、C→キャンセルギロチンでとどめ。

ジャンプC攻撃→しゃがみC攻撃でダウンさせた場合は、へこましを決めないようにする。

CPU山崎に対しては、対ラインしゃがみC攻撃でダウンさせたあと、ジャンプCからの連続技を繰り返すだけでOK。

クラウザーは、初めに蛇使いのためモーションを出して待っていると、ダッシュして近づいてくることが多い。そこで、蛇だましでためモーションをやめ、しゃがみC攻撃を当ててダウンさせる。

ギースは昇りジャンプA攻撃で上段当て身投げの空振りを誘えば、問題なく倒せる。

●人間の魂・岡山県

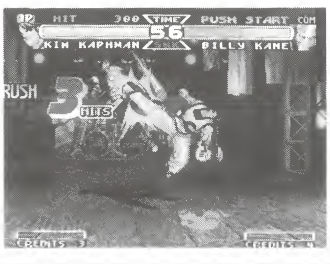
リアルバウト餓狼伝説スペシャル (キム・カッファン)

密着状態からB、B、→C、←C→キャンセル強半月斬の連続技を決める。これを繰り返して相手を画面端に追いこんでいき、気絶させて鳳凰天舞脚を決める。

ジャンプCから前記の連続技にいく時は、着地したあとダッシュしてからBにつなげばいい。

ビリーには、画面端以外だと密着からコンビネーションアタックを決めても、強半月斬がつながらない。そこで、まず奥ラインに移動し、C、C、C、→↓↘+Aのコンビネーションアタックで端に追いこんでからB、B、→C、←C→キャンセル強半月斬に切り替える。

●花蝶風月・大分県



このコンビネーションで相手を端に追いこもう

第4回クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位 G・T・H(北海道)745Pts.
●うれしい気持ちでいっぱいです。
10月号のRBSの独占状態を見て一時はどうなることかと思いましたが、1位になれてよかったです。

2位 M.Y-剣魂(千葉県)527Pts.
●今回は出だしでこけたので、次回からもう少し頑張りたいです。今回の結果は、RBSのやりこみが足りなかったのが敗因だと思います。

3位 10-KEY(東京都)492Pts.
●ありがとうございます。スコアを出す時は、まず1人のキャラを極めることが大切だと思います。

次点 TOMOYA(神奈川県)484Pts.

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（餓狼チーム）	SAS・愛知県	1,254,400	ALL
チームエディット（CD） ちずる、テリー、ロバート	SAS・愛知県	1,543,000	ALL
チームエディット（カセット） テリー、アンディ、クラーク	自衛隊野郎T・愛知県	1,173,500	ALL
サバイバーモード（スコア） テリー・ボガード	SAS・愛知県	1,024,500	29人目
サバイバーモード（タイム） レオナ	RSD・東京都	4'09'42	ALL

ニンジャマスターズ

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
カムイ	SAS・愛知県	1'57'89	ALL
蘭丸	SAS・愛知県	2'05'14	ALL
天和	TOMOYA・神奈川県	2'30'03	ALL
サスケ	TOMOYA・神奈川県	2'31'37	ALL
ナツメ	TOMOYA・神奈川県	2'53'45	ALL
ゴエモン	TOMOYA・神奈川県	3'00'57	ALL
鴉	TOMOYA・神奈川県	3'01'80	ALL
信長	SAS・愛知県	3'03'41	ALL
雲仙	TOMOYA・神奈川県	3'10'26	ALL
霞	TOMOYA・神奈川県	3'14'36	ALL
雷牙	SAS・愛知県	3'23'89	ALL
鳳凰	TOMOYA・神奈川県	3'39'07	ALL

BREAKERS

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
黄　白虎	M, Y―剣魂・千葉県	17,777,700	ALL
ピエール・モンタリオ	橘ウキョ～・長野県	17,196,900	ALL
アルシオンIII世	橘ウキョ～・長野県	17,185,100	ALL
シーク・マハール	橘ウキョ～・長野県	17,180,800	ALL
李　刀龍	M, Y―剣魂・千葉県	17,142,600	ALL
ティア・ラングレー	橘ウキョ～・長野県	17,068,100	ALL
神威　翔	橘ウキョ～・長野県	17,021,500	ALL

クラブ・ハウスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間の集計とします。乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CD Z）のどれでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。

①ゲームタイトル(とハード)
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数(何人目までいったか)
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTRを同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません（コンティニューや乱入していないかの確認ができないため）。例外として『パルスター』のみ、ゲーム内容が録画されていなくても可です。

●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。

●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

①リアルバウト餓狼伝説スペシャル
②サムライスピリッツ天草降臨
③ニンジャマスターズ
④神凰拳
⑤KOF'96
⑥パルスター
⑦BREAKERS

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは毎月末日、発表は1月号の誌上にて。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ホンフゥ	人間の魂・岡山県	1,942,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10―KEY・東京都	1,938,700	ALL
裏タン・フー・ルー	人間の魂・岡山県	1,922,500	ALL
テリー・ボガード	人間の魂・岡山県	1,904,500	ALL
ブルー・マリー	人間の魂・岡山県	1,895,300	ALL
不知火　舞	人間の魂・岡山県	1,891,600	ALL
望月双角	人間の魂・岡山県	1,889,500	ALL
秦崇秀	人間の魂・岡山県	1,889,300	ALL
秦崇雷	人間の魂・岡山県	1,886,300	ALL
タン・フー・ルー	人間の魂・岡山県	1,886,200	ALL
アンディ・ボガード	人間の魂・岡山県	1,885,200	ALL
山崎竜二	人間の魂・岡山県	1,880,600	ALL
ボブ・ウィルソン	人間の魂・岡山県	1,878,300	ALL
ダック・キング	人間の魂・岡山県	1,878,200	ALL
ギース・ハワード	人間の魂・岡山県	1,866,600	ALL
裏ブルー・マリー	人間の魂・岡山県	1,844,800	ALL
ビリー・カーン	人間の魂・岡山県	1,844,400	ALL
キム・カッファン	花蝶風月・大分県	1,840,400	ALL
裏アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	1,823,500	ALL
ローレンス・ブラッド	人間の魂・岡山県	1,822,500	ALL
チン・シンザン	人間の魂・岡山県	1,820,400	ALL
裏ビリー・カーン	TOMOYA・神奈川県	1,814,000	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	人間の魂・岡山県	1,791,900	ALL
フランコ・バッシュ	人間の魂・岡山県	1,755,600	ALL

サムライスピリッツ天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
服部半蔵	人間の魂・岡山県	2'24'63	ALL
橘　右京	G・T・H・北海道	2'37'41	ALL
ガルフォード	G・T・H・北海道	2'48'08	ALL
柳生十兵衛	G・T・H・北海道	2'48'75	ALL
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2'49'27	ALL
タムタム	G・T・H・北海道	2'53'16	ALL
首斬り破沙羅	G・T・H・北海道	2'57'10	ALL
シャルロット	G・T・H・北海道	3'07'40	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3'08'56	ALL
ナコルル	モズ太郎・神奈川県	3'08'66	ALL
風間蒼月	G・T・H・北海道	3'10'62	ALL
花諷院骸羅	G・T・H・北海道	3'17'88	ALL
風間火月	M, Y―剣魂・千葉県	3'21'19	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3'22'20	ALL
千両狂死郎	G・T・H・北海道	3'24'59	ALL
リムルル	RUN・東京都	3'35'71	ALL
牙神幻十郎	G・T・H・北海道	3'45'39	ALL

神凰拳

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
斎天	10―KEY・東京都	2,106,800	ALL
孫悟空	10―KEY・東京都	1,818,600	ALL
スサノオ	10―KEY・東京都	1,786,800	ALL
イグレット	10―KEY・東京都	1,762,200	ALL
チチ・ネネ	10―KEY・東京都	1,760,700	ALL
ルシファー	TOMOYA・神奈川県	1,755,400	ALL
シーナ	10―KEY・東京都	1,711,300	ALL
弁財天	10―KEY・東京都	1,709,100	ALL
酒天童子	10―KEY・東京都	1,674,500	ALL
ベヒモス	10―KEY・東京都	1,672,000	11人目
イーリス	10―KEY・東京都	1,653,800	ALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
10―KEY・東京都	5,886,420	ALL


ナコルル
ねえさま
ザザザ!!
あっ
山の光が
消える!!
スッ
サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
ま…
まずいっ
非常に
まずいわっ
光は
見失なっちゃうし
はっ
はっ
はっ
今ここが
どこだかわかんないし
おまけに…
夜が
明けてきちゃった…
ねえさま達
どの辺に
いっちゃったの
かな…
また
怒られ
ちゃうよー


それにしても
ここは一体…
キョロ
キョロ
ん？
何か
こっちの方に
気配が…
湖…？
ザッ
ぎくっ
あれは!?


あれは
いったい…
キレーでハデな着物
着たユーレー？
我復活せり
だが…
何ゆえに
新たなる力をもって
生きとし生ける者
すべてを
闇に帰すべし
この世は人の心と同じ
闇ある所には光もまた
存在する
我が野望光ある者達に
たたれ封印されしは
何よりの証
されば我が復活は
新たなる
闇の力の証
アンブロジア様の
復活も近い
パシャ
……
闇は光とともに
あるのだ
何を
迷い事を
ザッ
我に
迷いはない
ザ
ザザザ



ポリゴンサムスピ「デモがカッコよかったよ!!」と友人談。期待中♡(わか乃)

読者投稿による創作ストーリー

KOF'97予選大会直後、ちづるはこの大会に、宿敵オロチの気配を感じはじめていた。そして、ある計画を実行するべく、八神　庵との接触を計るが……。八咫の巫女としての宿命に従うちづるを描いた作品です。

VALKYRIE

★PN／ドレインつくし(北海道)

KOF'97実行委員会・東京支部は、南麻布にある。十九階建ての瀟洒なビルをまるごと借り切っていた。大会の規模がうかがえる。

初夏の風が吹く午後一時。屋上のヘリポートにヒューズ500Dが着陸した。

ヘリから降りたのは、神楽ちづるだった。成田空港から最短経路で飛んできたのだ。

三島毅が出迎えた。国内での補佐を務める、二十七歳。

「お帰りなさい。欧州予選突破、おめでとうございます」

「ありがとう。会議は？」

「あと十五分ほどで」

「資料とか――」

「プライベート・ルームの机の上に揃えてあります。ざっと眼を通しておいて下さい」

「助かるわ」

「ありがとうございます」

ふたりはエレベーターに乗った。

定例会議は滞りなく進行した。協賛企業はさらに増え続け、世界各国の予選は順調に消化されている。去年以上の成功は八割がた約束されていた。すべては、神楽ちづるの卓越した指導力・行動力の賜物であった。わずか二十三歳の女性が、この星を熱狂させる祭典を名実ともに取り仕切っている。いまだかつてそのようなことはなかった。

――現代の女神――

ある週刊誌がちづるのカラーグラビアにつけた見出しである。正鵠を射ているとだれもが思った。ちづるは常人を超越していた。容姿も働きぶりも。女神とでも思わなければ信じがたい存在であった。

近所の店から持ち帰った欧風カレーを胃に収め、ちづるは食後の祈りを捧げた。

私室。南壁が一面ガラス張りになっている。もちろん防熱・防弾の特殊素材だ。

ちづるは街を見渡した。

宵闇が迫っている。無数の明りが灯り出す。やけに遠い眺めだった。いつからそう感じるようになったのかは覚えていない。

新聞・雑誌、合わせて四本の取材を受けたばかりであった。このあと首相との会見がある。面倒だが営業だ。今は束の間の息抜きであった。

三島はもっと休めという。

「お体にさわりますよ」

「触ったら解雇」

「……あのですね」

三島は渋面をつくった。ちづるはくすくすと笑った。

なぜ女性格闘家チームの一員となったのか、そう聞いた記者がさっきいた。運営に忙殺されるなか、どうして。

自分も格闘家の端くれ、KOFは魅力だ。あとはテロを監視・抑止する意味もある――そう答えた。嘘はない。だが真実もない。それでいいとちづるは思う。お嬢さまの道楽と思わせておけばいい。神楽の宿命を知らせる必要はない。三島にも、マスコミにも、チームメイトにも。

ファックスが作動した。

米支部からだった。一読して、ちづるは眉をひそめた。ある想像が形を取っていく。

「……まさか……」

ちづるは虚空を見つめた。

今度は電話が鳴った。

受話器を耳に当てて数秒、

「わかったわ」

短く答え、内線につなぐ。

「三島くん？　車の用意を」

その空地は渋谷の裏路地にあった。三方を雑居ビルに囲まれた寒々しい空間だ。表通りの喧騒は届いてこない。

朱い髪の青年はちづるの訪れを予期していたらしい。指に煙草を挟んで立っていた。

「やはりきさまの差し金か。おれを尾けていた蠅は」

八神　庵は痩せこけた貌を上げた。昏いが濁りのない気を纏う青年だった。かつては。今は見る影もない。精悍さを通り越して幽鬼じみている。

「話があるの」

「いっておくが」

庵は刺すようなまなざしをちづるに当てた。

「おれはくだらん大会に出るつもりはない」

「困るわ。もう世界中に報道ずみよ。八神　庵、今期は個人エントリーで出場って」

「きさまの思惑には乗らん」

庵は紫煙を吸った。

「おれを引きずり出し、なし崩しに京やきさまと結託させて、やつらとぶつける肚だろう。さかしい女め」

「怖いのね」

無視してちづるはいった。

庵は笑った。

「おれが何を恐れる」

「草薙　京を。そして、血の呪縛に破れる自分を」

ちづるの足元で蒼き炎が爆ぜた。躱すのが一瞬おそければ、残像でなく本体が焼き尽くされていたはずだ。

「死にたいのか、神楽」

庵の眸に兇気が沸いた。

「復讐者のふりをして敗北を先送りにするのは惨めそのものよ。今のあなたがそうじゃないの」

熾烈な科白であった。庵は煙草を捨てた。貌は羅刹の相を成していた。

「その口を塞いでやる」

「やれるかしら」

ちづるは手招きして挑発した。どのていど血に屈しているか認識しておきたかった。

「愚か者が！　死ねッ」

叫んで庵は腕を振った。炎が地を疾る。前転で躱しざま、ちづるは幻影を放った。ひるむ庵に詰め寄る。踊るような連撃から渾身の拳につないだ。よろめきながら庵は蝙蝠のごとく舞った。巻き上がる劫火にちづるはのけぞる。すかさず庵は反撃に出た。突進、また突進。獣の勢いだ。防御を緩めれば爆殺される。苦し紛れにちづるは宙へ逃れた。庵は追った。分身を。ちづるは滑るように後退した。舌打ちして庵は着地した。腰を落とし、両手を天に掲げる。

「待ちなさい！」

ちづるは鋭い声でいった。

「おじけづいたか！」

「身体が壊れるわよ」

思念が乱れている。庵は予想以上に蝕まれている。紅き炎の再生は困難の極み。だが八神の力は絶対に欲しい。草薙　京の動かし方が鍵か――。

「きさまの知ったことではないわ！　構えろ、神楽！」

「今日はここまでね」

ちづるはきびすを返した。

「待て、きさまッ――」

庵はわめいて咳き込んだ。

「待つわ。――KOFで」

ちづるは止めておいたポルシェに乗り、発進した。

庵は追ってこなかった。

流れる夜景を横目で見ながら、ちづるは夕方のファックスを思い返していた。米予選をまったくの新貌が勝ち抜いた。それはいい。問題は優勝候補のスポーツチームが全員謎の重傷を負って入院していることだった。KOFの招待状を奪われて。十中八九そいつらの仕業だ。ただの腕自慢とは思えない。ならば――。

すべてが集まっている。やつらを封殺するのに必要なすべてが、自分の支配下に置かれつつある。ふしぎなほど。

最終決戦――ふっ、と思った。理由はない。勘だ。ただしやつらに関する神楽の巫女の勘は外れない。古くから。千八百年の因縁はわたしたちが終わらせる。見ていて、姉さん。

ちづるは薄く微笑した。アクセルを踏み込む。首相官邸に向かって、夜の街を往く。



募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集！

字数は13文字×200行程度。タイトル、PN、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、次の宛先まで送ってね。

採用者には、NFサービス部提供の賞品をプレゼント!!

〈宛先〉

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202

㈱芸文社　分室

ネオジオフリーク編集部

「読者創作ストーリー」係

登場キャラ



神楽ちづる：本名は八咫ちづる。三種の神器の一つ、八咫の鏡を守護する巫女。KOFの主催者。



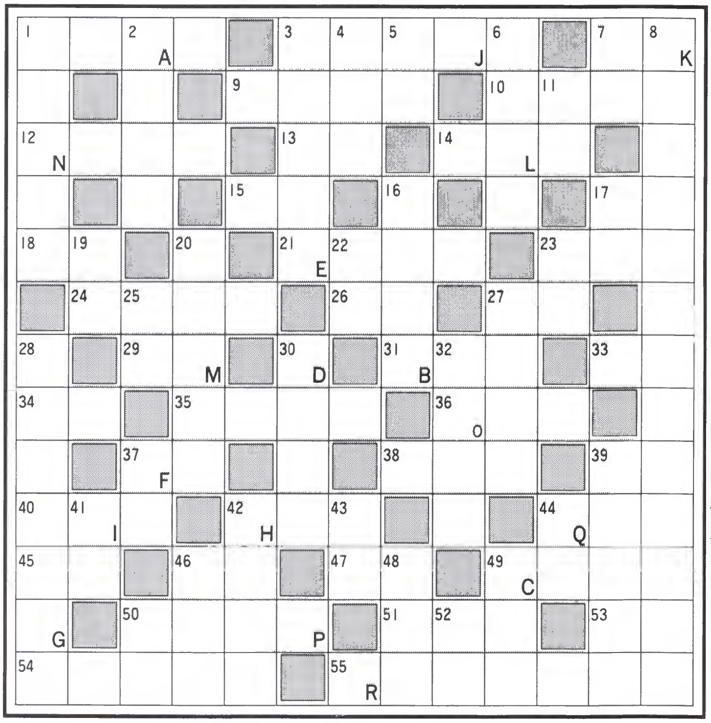
八神　庵：三種の神器の一つを守護していたが、敵であるオロチと血の契約を結んだ一族の末裔。

三島　毅：この作品のオリジナルキャラです。

※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

イラスト／RURU

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。
そしてA～Rの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。
正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。
応募待ってまーす!!

今月のヒント

いやだといわれても…

タテのカギ

1 サムライシリーズ主人公
2 ○○○○破沙羅
3 年齢28歳。趣味はしもべを増やす事。タロットナンバーはIII
4 色の三原色は赤色、青色、○○○
5 1○○は約3.03cm
6 日本に来る事
7 山崎竜二は○○座
8 ラルフの必殺技。コマンドは⬇ため⬆＋A or C
11 その土地で死ぬ事。異国の○○になる
16 '95ではDボタン、'97ではBボタンになった庵の特殊技は
17 カヤなどを編んでつくった雨具
19 足が10本あり、敵に出会うと墨を出す軟体動物
20 3回連続入力で3段目が中段の庵の必殺技
22 種子はお米になり、また餅や清酒の原料でもある
23 地表を一定の尺度で平面に表したもの
25 ○○あれば苦あり
27 年をとって衰える事。彼は年をとり○○○○した
28 レオナの突進系の新超必殺技
30 ストレングス（娘）と一緒に捨てられていたライオンの名前は
32 1枚の紙にみんなで言葉を書き入れ送る事
37 ユリの嫌いなもの
39 小さな筒上の爆竹
41 おにぎりに巻くもの
42 京の○○○○技、外式・轟斧 陽は2段目が中段
43 年齢18歳。趣味は首を集める事。タロットナンバーはXII
44 それらしくする事。知らない○○をする
46 いろいろな話が出る。○○に花が咲く
48 考えがまとまらない。○○に暮れる
49 クラークの超必殺技。ランニング○○○
50 鳥や獣の臓物
52 三日月の刃に柄をつけた農具

ヨコのカギ

1 リムルルの使う刀の銘は'97はアドヴァンストと○○○○が選べます
3 壊帝ユガに従う半陽の女
7 正式に結婚する事。○○○届
9 和歌集。百人○○○○
10
11 品物が全部売れてしまった状態
13 プロフェッショナルの略
14 日数。○○○を数える
15 草薙 京の勝ち台詞「○○の…勝ちだ」
17 ナコルルはアイヌの○○
18 ○○は友を呼ぶ
21 水上と陸上。○○○○両用
23 物事を理解する能力
24 ユリとキムの趣味は
26 クイズ迷探偵○○&ジオ
27 半蔵のコマンド投げ。○○落とし
29 後悔。○○が残る
31 タクマの息子でユリの兄
33 タクマの趣味は○○打ち
34 『ティンクルスタースプライツ』でBボタンは○○
35 爆発の音
36 シェルミーの嫌いなもの ○○からぼた餅
37
38 化学記号で物質の組成を表すもの。○○○式
39 執拗にうるさくいう。○○を巻く
40 細い板を、透かして張り並べたもの
42 遠くへ出かける事。○○する
44 チェリー・バイター、ルルーラ・○○○
45 シャルロットの故郷
46 貫禄がつく。○○がつく
47 ロバートの好きな食べ物
49 洋風の室内用の履き物
50 ナコ、リム姉妹の母
51 『月華の剣士』に登場する少女陰陽師、一条○○○○
53 小寒の季節になる事。○○の入り
54 『KOF'96』からのシステム、「ガード弾き」別名「ガード○○○○」
55 マリーの特殊技。コマンドは➡＋A

9月号の答え

チ	ー	チ	ヤ	ン(E)	■	ビ	ー	フ	カ	ツ	プ	■
ヤ(A)	■	カ	ブ(B)	■	モ(L)	ン	■	ル	■	ノ(M)	■	ロ
レ	イ	ス	イ	キ(H)	■	ジ	ヨ	ー	ク	■	サ	ツ
ン	■	イ	シ	■	シ(D)	ヨ	ー	ト	ト	ラ	ツ	ク
ジ	フ	■	ヤ	タ	■	ウ	ロ	■	ウ	ン	チ	ク
ヤ	ナ(O)	リ	■	ダ	リ	■	ツ	カ	■	チ	■	ラ
ー	■	ツ	イ	ナ(K)	■	ト	パ	ー	ズ	■	キ(C)	イ
■	カ	ケ	■	カ	ス	ミ	■	ニ	ル	イ(J)	■	ミ
フ	ラ(I)	ン	ス	■	ゴ(F)	■	ノ(G)	バ	■	ゴ	ハ(N)	ン
■	テ	バ	■	オ	ロ	チ		ル	フ	■	キ	グ
サ	■	ツ	イ	オ	ク	■	ソ	■	ジ	シ	ヨ	■
ケ	ツ	カ	■	イ	■	ク	ラ	ゲ	■	マ	ク	ロ
ブ	ル	ー	マ	リ	ー	■	ニ(P)	カ	ゲ	ツ	■	ハ

牛乳

9月号のクロスワードパズルのA～Pを順に並べると、**ヤブキシンゴノキライナモノハナニ**と、なります。
意外なことに真吾くんの嫌いなものは牛乳。牛乳は体にいいのになぁ。まぁ彼は充分健康そうだけどね（笑）。

9月号のクロスワードパズル当選者

（敬称略）

岡本匠・大阪府／矢野リエ・山口県／小貫賢二・神奈川県／佐藤綾・東京都／石場孝幸・鳥取県／尾崎藍・広島県／平野利信・青森県／佐藤知美・北海道／楠晋治・兵庫県／上村幸子・埼玉県

応募方法

クロスワードの答と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「11月号クロスワード」係
締切りは11月9日（必着）。発表は1月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

Welcome To PaoPao Cafe!

パオパオカフェへようこそ!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙待ってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

知も来るといいね。がんばれ！

ナコルル時計ゲット!! これで目覚めもすっきり

やったぜ！ 誰もが夢見る男の青春「ナコルルボイス目覚まし時計」に見事に当選しましたぜ！ 当選の秘訣は、いつもなら偽る年齢を正直に書き記したことだろうか？ NF読者プレゼントの時とはまた違う感動が、私の心を駆け抜けた。そう、全国でたった2千人しか選ばれないその中に私はいる。ナコルルのためなら死をも恐れない漢達の中に私はいる！ 私の青春の証しがここにある！

仮に武士道烈伝が発売されなかったとしても、これだけは手に入れたかった。よかった、武士道烈伝買って！

そんなナコルルの声を私は毎朝聞ける幸せ者の私だけど、私としては時計よりも二次面接の通知が欲しかった。

★PN／無限翔覇・幻(埼玉県)

編：ナコルル時計ゲットおめでとう！ これで寝坊は許されないぞ！ 全国のナコルルファンが泣いて喜ぶレアアイテムだ、大切にしなくっちゃね！ 今度はその時計が当たった御利益で、二次面接の通

ヘッドホン着用で迫力サウンドを体験!!

ある日、いつものネオジオランドへいったら「サウンドをヘッドホンで楽しもう！」というヘッドホンをつけて目を閉じているサイコソルジャー時代のアテナの絵が貼ってあり、「これはイケる！」と思った俺は、日を改めてヘッドホン持参でいきました。

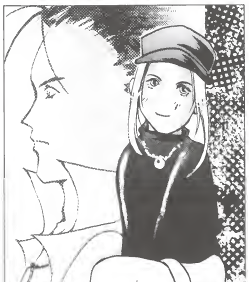
そしてKOF'97をやったのですが、まあその迫力のすごいのなんの。特にバリスタージのケチャはすごかった。あと、キャラクターの声がよく聞こえ、シェルミーの「あはっ♡」という声に私のハートはメロメロでした。あんまりすごいから、社の「楽しんでる？」との声に「オフコース！」と答えてやりました。

そして、もうーゲームやろうとした時、店員さんが「ヘッドホンの調子はいかがですか？ よろしければボリューム変えられますけど…」と話しかけてきて、店員さんと交流を深めることができました。

ヘッドホン対応の台があまりないけれど、運よく見つけ



●PN／弥生由梨（神奈川県）
KOF男性キャラアニマルズです な。う～ん、カワイイぞ♡ 一匹おいらに譲ってけろ！



●PN／神奈晶（愛知県）
発売日がちょうど誕生日とな？ じゃあこれが編集部からのプレゼント～♡ なんちて。

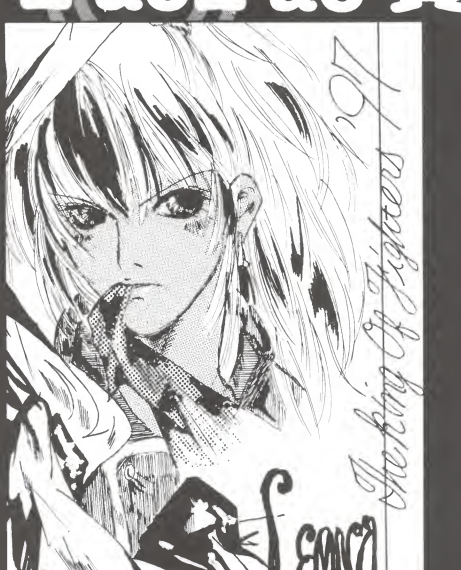


●PN／霜月はじめ（熊本県）
ストーリー見る限りこの二人の関係は注目だよね。今からED楽しみだのう。



●PN／高津陽良（兵庫県）
真吾ってばすっごくカワイイよね♡ 実は9月号ポスターは編集部にも貼ってあるのだ。

PaoPao賞



★PN／Michael（東京都）
どこか野性味のあるレオナ♡ 魅力的な瞳にグットきた！ ってことでパオパオ賞に決定！

たら、ヘッドホンを使うことを強くおすすめします。
さあ、鼓膜にゲームサウンドを伝えろ！
●PN／SYN（愛知県）

編：普通ゲーセンじゃほとんど聞こえないもんね。たまにはじっくりサウンド&ボイスを聞きながらの対戦っていうのもいいかもね！

そば処八神庵に対抗!! その名も〝草薙軒〟

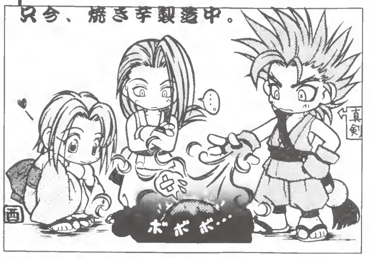
先日、友人とラーメンを食べにいった時のこと。ふと私がラーメンを見つめこう漏らした。「〝そば処八神庵〟に対抗して〝本格中華・草薙軒（拳）〟っていうのはどう？」するとと友人は「何じゃそりゃ!?」という反応を示しただけですぐまた空腹を満たす作業に戻ってしまいました。しかし、私の思いつきはとどまることを知らず「メニューは、闇払いラーメンと、鬼焼きギョウザ」とか「ランチは、荒咬みセットと毒咬みセット。もちろん九傷シュウマイとか、八錆炒めなどのトッピングも可」、更に「10分以内で完食すると1万円＋当店オリジナル燃え太郎ライター（非売品、2万円相当）が貰える草薙軒特製スペシャルラーメン大蛇薙ィィ～!!! どうだぁ」その瞬間、隣で「ぶっ!!」っという派手な音響とともに友人のラーメンは四散しました。そして私のラーメンはのびのびと成長を遂げていた。
とどめは店のCMのキメ台詞「〝本物の中華を食らいやがれぇ～！〟へへっ、食ったろ？」後ろで「ズズズ…ずず……まっ、まずい！」という某そば処店主とか？
後日談として、ネオジオランドにこんなラーメン屋とそば屋があったらいいねという友人との結論です。
●PN／八神家長男〝庵〟（富山県）

編：こんな店が実際できたら楽しいよね♡　だけど、またCDとかでCMだけでも実現しないかな？



●PN／蒼月萌実（福岡県）
マジで殺されそうな迫力ですな。とりあえず死んだふり…って熊相手じゃないって!?

●PN／丑三酉丸（奈良県）
ぼちぼち焼芋の季節ですな。あの焼芋屋さんの声がたまんないんだよなぁ、トホホ…。





●PN／龍馬（長野県）
読者さんたちが誌上で仲よくなるっておもしろいな♡　読者コーナーの醍醐味だね！



●PN／竹崎(改)氷姫りず（佐賀県）
エクストラ2Pって確かに羅刹って感じ。でも誰かがタイガース色っていってたな（笑）。

ストーリーアルバム

「逃げるのよ…」レオナのアブナイ暴走

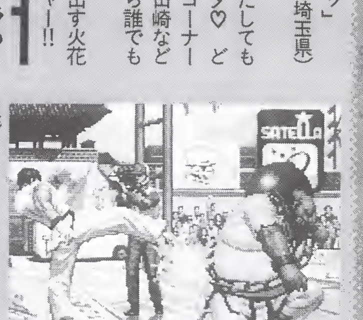


KOF'97で、レオナのリボルスパークを社にかけると、なんだかエライことになる。
社「おい、何すんだ！　そこはやめ…何ィイイイッ（声裏返ってます）!!」
レオナ「クケックケッ」
★PN／秋葉キング（埼玉県）

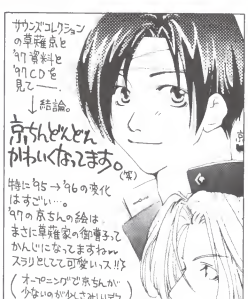
編：同ネタ多数。またしてもあふれかえるチンネタ♡　どうなってんの、このコーナー…。ちなみに大門、山崎など身長の高いキャラなら誰でもできるらしいぞ。
社のケツから吹き出す火花が、なんだかデンジャー!!

気分はシンデレラ!? チャンの悲劇

9月号29ページの一番上の写真。
キム「オラァッ、ちゃんと雑巾がけしやがれぇッ！」
チャン「ひっ！　ご、ごめんなさい！」
●PN／シャボネット（愛知県）



編：いや～、もちろんフィクションですよ、これは。シャボさんも想像力豊かっスね！
しかしこのチャンのちぢこまった巨体と、涙をこらえた表情がなんとも真に迫って…い、いや、あくまでもこれはフィクションですよ～。



●PN／河彩いすき（神奈川県）
主人公チームは永遠に不滅です!!　時には友、時にはライバルって理想の関係だよね♡



●PN／軽井澤猛（埼玉県）
時姫の謎めいた雰囲気がよく出てますな。ミステリアスな女性ってなんか惹かれるにゃあ…。

「KOF'97キャラクターブック」のボイス集にあるテリーの「Oh My Shit! ゲイザー!」とは誰の空耳ですか？　「Over heat ゲイザー!」では？　●PN＝野田紀和（岩手県）／あれはメーカー資料でじかも確認済―バッチリ正確ですぜ。そりゃ編集部でも〝なんか変なの〟とは思ったけどさ、公式資料に空耳載せるわきゃないっスよ！（キャラクターブック担当者）

オープンテラス

例え相手が祝言をあげようと、子を宿そうと〝最愛の女性のため、この命果てるまで…〟と頑張る某病人剣士は、いわば日本史上初のストーカーですか? ●PN=英雄Withジェムズ君(徳島県)/うひゃ〜、キツイご意見!! う〜む、そういわれてみると、相当アブナイ人…いや、一途な人ですな、うっきょんさん。ファンがコワいので、コメントはひかえさせていただこう。サイナラ。(編)

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか!

ゲーセンに2P庵登場! しかし彼の使用キャラは…

それは某コスプレダンスパーティーのあったある日。帰りに友人数人とゲーセンへ寄りました。

その日のコスプレはKOF'96の八神チーム。冬だったので庵のコスプレをした友人Kはコスプレの上にロングコートを着た状態でゲーセンに入りました。

お目当てはやはりKOF'96。でも、ただプレイするのではつまらないということになり「1ゲームおごるからコート脱いでプレイして」と話を持ちかけると、友人Kは渋々OKしてくれました。

さぁ、ここから大変!! 背中に月をしょって、紫頭で紫パンツな人が目立たないわけがない! 対戦台の向こう側に(ナゼ向こう側!?)ギャラリーができ、店員さんまで見にくる始末!!

しかし友人Kよ、こういう時ぐらい庵を使え!! ギャラリーたくさんいる中、堂々とアテナ、舞、ユリを選択するな! そんなスケベ(?)な庵なんか見たくないぞ!?

ゲーム終了後の友人Kの一言「恥ずかしい…」。たった100円で恥を捨てるK、お前がすべて悪い! 今やお前は伝説の人になってるぞ(笑)。

●PN/パープル冴子(埼玉県)

編:それだけ目立っちゃったら、間違いなく伝説の人物決定だなぁ、そりゃ。「おれ、この前すごいの見たんだよ」とかって語り草になってたりして(笑)。

しかし、反対側にギャラリーができるって一体!? やっぱり近づけない雰囲気だったのかなぁ? でも、その場面ちょっと見てみたかったかも(笑)。今度やる時は写真送ってね♡

くねくね動く変な人発見 おじさんの目的は?

先日、近所のゲーセンにいくと、体をくねくねとひねりながらゲームをするおじさんを発見しました。

どうしたのかなと思い、近づくと、おじさんは突然体をくねらせるのをやめてしまいました。

変だなと思いつつも、その時はどこかカユイところでもあったのだろうと思い、私はしばらくゲームをしていました。

が、ふとおじさんの方を向くと、また体をくねらせているではありませんか!!

気になったのでしばらくオジサンを観察していました。すると、そのオジサンは〝シエルミー〟を使う時だけ角度を変えて画面を見ていることが分かりました。

オジサン…、気持ちは分かるけどさ、いくらなんでもそれは無理なんじゃないですかねぇ?

★PN/ラ・ル・フ・君(京都府)

編:見えそうで見えない、ってやつですか? いや見えないんだけどさ、実際。でもついつい投げとかジャンプ中とかって、ジーっと見ちゃうわけよ、人として。

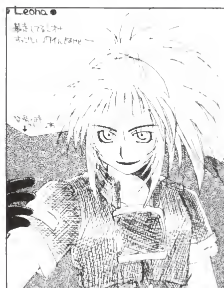
おじさんの気持ち分からないでもないけどね。でも、ゲーセンでくねくね動いている人はやっぱ怖いよ〜! そういうのは家でやってくれ!

ゲーセン交流録 親切少年登場!

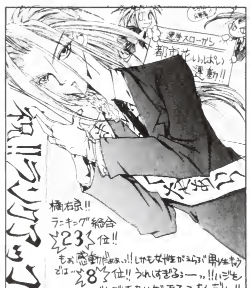
昔、学校帰りに「天サム」をやりにいった時のことです。

後ろで順番待ちをしていたら、プレイしていた小学生の男の子が急に振り返って私に「やりたいの?」と聞いてきました。私は素直に「うん」と答えると、席を譲ってくれて、なおかつ「これでゲームを選んで、これではじめるんだよ」とスタートボタンなどを指差して一生懸命説明してくれた。

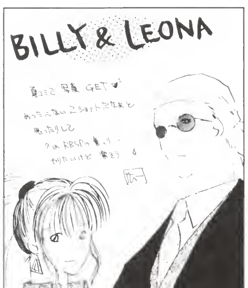
別に私は初心者じゃなかったから、そんなことは分かっていたけど素直に「ありがと



●PN/三河屋三郎太(滋賀県)
暴走バージョンは怖いよね、うん。特に選択画面とかゲージ横とか勝利画面とかは…。ヒィィ〜!!



●PN/宮城双次郎(福島県)
ランキングの順位は愛の賜物なのだ♡ はがきにこめられた皆の愛を待ってるよん♡



●PN/広瀬一隆(岩手県)
「イラストだけじゃなくて天晴にも写真送ってね♡」と担当が申しております。



●PN/綺染らんる(宮城県)
実はなかなかいいコンビなのかもね♡ でも幻十郎をフォローするのって大変そうだよね。



●PN/河見恵(東京都)
残念ながら表クリスと裏クリスは同時に使えないんだよ。使えたら楽しそうなのにね。



●PN/小沢パイルダーリヲン(大阪府)
悩殺というより「かったりーぜ」ポーズと思ったのは私だけ!? それも京らしいと思うわけさ。

う」といったら少年は去っていった。

私がいくゲーセンはみんなあまり（全然）乱入とかしないので、ゲームはほとんど個人プレイで、人と人との交流なんてないと思っていました。

だからこの時、初めてゲーセンが人と人との交流の場所だと分かった気がして、すごく嬉しかったです。

その後、その少年はそのゲーセンによくきていたのでお友達になりました♡　ゲーセンっていいね。

●PN／いづぴょん（岐阜県）

編：なんと親切な少年じゃ！　譲ってくれた上に説明までしてくれるとは…。知ってても一生懸命に説明されるとなんか嬉しいもんだし。

ゲーセンでの交流って簡単なようで実は難しいんだよね。交流を嫌う人とかもいるから、接触の仕方によってはお互いの気分を害することもあるしな…。何はともあれよい出会いでよかったね♡

キャラ♥レター

禁断の扉なんて2人でブチ破れば怖くないいさ

'96年夏、私はマチュア様に身も心も捧げた…はずなのに!!　どうしてキミはそんなに私を誘惑するのだ!?

シェルミー!!　一目ボレだよ。私がミニスカに弱いのを知ってるだろ？　カワイイ声にも弱いのを知ってるだろッ!?　キミのために私は死ぬほどコマンド投げを練習したし、愛する京さまさえエディットから外したんだぜッ。ほーらもう私のアレもコレもナニもキミの物だ、シェルミー。こうなってしまったからにはその色っぽい脚で私をどこへでも投げ飛ばし、じゃんじゃんブーツで踏んでくれ。禁断の扉なんて２人でブチ破れば怖くないさ。

フフ…ウフフ…フフフフフフ…。

★PN／鬼塚礼子（香川県）

編：ウフフときましたか…激しいっすねぇ（笑）。まじ禁断の花園へGOってカンジ。扉を開くのはやっぱりシェルミースパイラルかしらん？

幾多の強敵からも必ず君を守ってみせるから…

サムスピの新作が発表された。しかしチャムチャム、君はまだ帰ってきてくれないんだね。でも俺はいつまでも君をまっているから。愛しい君を…。

はじめて君と会ったのは、３年も前だったね。それまでゲーセンに縁のなかった俺だけど、受験を控えながらも毎日会いにいったよ。俺の腕が未熟だったために対戦では苦汁を味わわせてばかりだったが、そんな俺にも君ははじめての１コインクリアをなし遂げさせてくれた。

あれから、多くの格ゲーに挑戦し、修行した。再び君と一緒に戦う日のために。もちろん、俺の使う女性キャラは君以外いないさ。

いつでも戻っておいで、チャムチャム。もう、負けはしない。幾多の強敵からも、必ず君を守ってみせるから…。

●PN／門崎涼（広島県）

編：武士道烈伝では復活したんだけどなぁ…。やっぱりもともと格ゲーキャラだから、格ゲーで復活してもらいたいものですにゃ。

KOF'97の韓国ステージにいるカメラマン！　ライン移動してるよ！　実は「アドヴァンスト」「エキストラ」の他にある隠しモードの存在を密かに物語って……いたらおもしろそうだなぁ。●PN＝裏百式テリ焼き（神奈川県）／ライン移動できる隠しモードがあったら楽しいけど、ナイナイ。でもあのカメラマンのライン移動ぶりはすごいもんだ。（編）



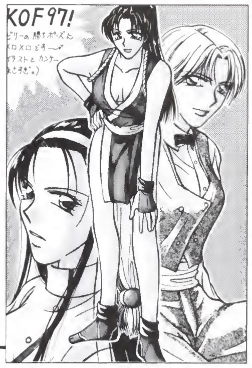
●PN／６８８級（岐阜県）
64の覇王丸もかっこいいぜ！　勝ちデモがまたいいんだよ!!　くわしくは64のページを見てくれ！



●PN／雨月京（滋賀県）
さわやかな笑顔ですけどグローブはめてるってことは戦闘前!?　余裕の笑みかな？



●PN／菊池翔一（鹿児島県）
声優さんでキャラにハマるってことあるよね。２度おいしいじゃないけどね（笑）。



●PN／秋山仁（福井県）
今年の女性格闘家チームは別名：巨乳チームって感じだよね。なんとなく…。



●PN／海老天花子（長野県）
双角っていえば'97じゃ影二と仲よしさん（？）なのが発覚したよね。渋キャラ仲間かな？



●PN／平野ラジヲ（大阪府）
でも聞くところによると死んでないって話だしなぁ。ってことは生霊とか？　うう～ん…。

オラ、ネオジオフリーク！ なんでネオジオプロムナードの神凰拳に〝音〟のマークがないんじゃ。孫悟空がだまっとらんぞ。●PN＝ラ・ル・フ君（京都府）／あの〝最高の音楽〟のゲームに送られる〝音〟マークね。確かに孫悟空のあのミュージックは最高かも。なんせ10秒も聞けばネバーエンドレス！ いやぁ、あの音楽に明け方の編集部は狂気乱舞しました。…担当者に相談してみます。（編）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。
みんなのナイスなネタを大発表するゼ！ イエ〜イレッツシング！

ときさだ1／2 こりない天草の野望！

天草の替え歌です。川本真琴の『1／2』のリズムで歌ってください。曲名からしてピッタリです。

真蔵に目をぴっとつけて
のりうつる
ハデハデな服が
ちょっと邪魔だね
これで外歩くの？

半蔵は息子返せって
うるさいし
でも我の世界征服のためには
やっぱ不可欠なのさ

斬紅郎を復活させて
暴走したから　封じこめて
そのあと葉月をつれさらって
そう　イケそうじゃん
でもでもミヅキの方が強いし
技は全部スキある
でもめげないもん
邪魔する奴は殺すよ

14連斬に連ね斬り
強斬りに一閃
アンブロジァは
何も禁止なんかしてない

逢魔刻（おうまがとき）　戒烈掌（かいれつしょう）　十殺陣（じゅっさつじん）
我はまだこりてない
まだまだやってやる
化粧して　玉盗（と）って
頭蓋骨飾って
城造って待ってるから
うまそうな魂もって
早くきてね
汝の身体を血にしようぞ

★PN／SKH（茨城県）

編：これはもう選曲といい内容といい、バッチリだね。
ぜひや乃えいじさんの声で想像してみよう。決して川本真琴で考えてはいかん！ この歌詞を、あんなかわいい声で歌われたらかえって怖いぞ。
自分で歌う時には、間奏に『ヒョオ〜、ヒョオ〜』と合いの手を入れることも忘れずに！ たまに『ヒッヒッヒ…』などと変化をつけてみると、ギャラリーを飽きさせなくていいぞ！ っていうか友達減るな…間違いなく。

海に向かって『バカヤロー！』 京の青春哀歌

京の歌、『ためらいを焼き尽くせ！』で替え歌をつくりました。作ってて泣きました。みんな、京サマにならないよう気をつけよ！

テストで赤点3つ取ったら
追試もなくその場で留年
「そのまま死ね、これで終わりだ！」
八神が今　俺を笑った…

宿題より　補習より
辛いことは　留年2年目
夏休み　消えていく
今日も海に　吠えてる
「バカヤローっ!!!」

問題集　参考書
めまいが…
内申書　通信簿
逃げたい…
カラッポの脳みそに
方程式（こたえ）突きつけろ！
「八神、邪魔すんじゃねぇ!!」

ダブっている夢を見ていた
起きたら本当（マジ）にダブっていた
もがいてる　叫んでる
テストの度に睡魔に襲われる
留年　エンドレス
ダメ男は永遠変わらず

十代を突き抜けて
成人…
先生と同年代
切ない…
闇雲に　ひたすらに
内申書（てんすう）稼がなきゃ
「ユキ、宿題教えて！」

KOF　出てるから
留年…
学ランが泣いている
留年…
超強いし　かっこいい
だけどオツムない
「八神！　笑うんじゃねぇ!!」

「へへ…泣けたろ？」

愛すべきゲームたち

チームバトルの原点 KOF'94が最高!!

僕の愛すべきゲーム。それはKOF'94です。
なんといってもチームバトルのシステムを初めて取り入れた格ゲーという点が素晴らしい。一回K.Oされたら終わりという現実では当たり前のことが、ゲームの中では熱いところや、誰を何番目に持ってくるかなどのプレイ以外での戦略もありました。
そして、このゲームの売りは〝カッコよさ〟にあると思います。美しいグラフィック、ノリのよいサウンド、ぶっ飛ばし攻撃の爽快さ、派手な必殺技の数々。流れるようにつながる連続技、個性ある登場キャラの面々などなど、例をあげていったらキリがありません。
そうそう、キャラといって思い出しましたが（笑）、世の女性のハートをゲットしてやまない〝京様〟がデビューしたのもこのゲームです。
そして、伝説のアメリカンスポーツチームがデビューしてサヨナラしたのも、このゲームです。中でもリーダーのヘビィ・D！ さんは必殺技のブラストアッパーが「あっぱっぱ〜」、勝ち台詞の「器を知れ」が「ワッショイ」と聞こえたり空耳の宝庫でした。他の2人も汗臭くていい味が出てましたね…。
『餓狼』、『龍虎』、『侍魂』などの人気シリーズを押しのけて、今やSNKの看板ゲームとなった『KOF』シリーズ。その原点であるアメリカンスポーツチーム（大ウソ）がプレイできるのも、このゲームだけ。
さあ、みんな！ アメリカンスポーツチームで熱くなろう！

★PN／部長アキヤマ（東京都）

編：'94って個人的にはあの実写でレポーターがKOFの噂を聞きまくってたテレビCM（みんな知ってる?）が印象深いんだけど、それは置いといて…、確かにいろんな意味ですごいゲームだったよね。
今はタッグ物のゲームとか色々出てきてるけど、あの頃はなかったもんな。最初は、3キャラとも使いこなさなくちゃいけないってんで、コマンドとか覚えるの結構苦労したりもしたけどね（笑）。



●PN／餓流志亜かおり（埼玉県）
一応これもひとつの主人公チームになるのかな？　本家本元じゃないけどね。



●PN／小松辰吉（東京都）
KOFでますますイッちゃったけど、相変わらず我が道いってていいよね、ザッキー。

●PN／素手シザーマン（新潟県）
編：本人マジ悩んでるかもしれないから笑っちゃいけないんだけど、やっぱハタチで高校生ってのはギャグだよな…。いやでも、京だって大変なんだよ。バンドマンに命狙われて、怖いおねーさんに世界救えとかいわれて、戦って疲れて帰ってきたら宿題が山のようにたまってて…。ううっ、若いのに苦労してるなぁ。他にやらなきゃいけないことがあるんだもん、留年の一度や2度はしかたない！　して当然！　多分…。



●PN／黒染（福岡県）
なんか時期的に暴走チャムチャムとかいいたくなるなぁ。サムライだから羅刹なんだけど。



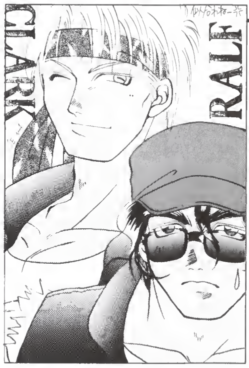
●PN／栢重つばさ（広島県）
どこから出してるのか謎だよね。そしてどこにしまっているのか。謎は深まるばかり…。



●PN／202（愛知県）
お祭りの衣装とのこと。デザイン細かくていいっすね。ナコは何着ても似合っていいね。



●PN／片桐はるか（秋田県）
こうしてると真吾が炎出してるみたいだにゃあ。これぞ構図マジック!?　ってか？



●PN／青名（北海道）
似合ってるよん♡　でもクラークは楽しそうだけどラルフは不満そう（笑）。



●PN／立野いせな（愛知県）
笑顔ならやっぱり「天使の笑顔」が一番ですって！　女の子は可愛らしさが大切だよ♡

R&Cと3ショットが撮りたい…



ネオプリに興味なくても、やっぱり好きなキャラとは一緒に写ってみたいものだよね！　でももったいないことに限定品だそうで、大都市くらいにしかないみたい…。何とかならんもんかにゃあ。

●PN／機械魚（宮城県）

言われてみれば四回生



大学生にはそういうハメもあるのよね～。いやでも、ちづるだったら自分ちの財力をもって何とか…したら、犯罪か？　何げにKOFって、学生さんが何人もいるわよね。学校、いっついってんの!?

●PN／仲山尚子（奈良県）

無題



ありがちだけど、あんまりあって欲しくないことだよねぇ。新しいゲームが入るのはすっごく嬉しいんだけど、自分がいつもやってるゲームと入れ替わってしまった時って…やっぱ、悲しいよね。

★PN／鷹見粱来（埼玉県）

無題



義務教育じゃなくても、学生さんは学校いかんといかんよー　なんちて♡　この2人、学生さんはマネしちゃダメよん♡　ところで、4コマにはちゃんとタイトルもつけてね。よろしくお願い♡

●PN／鷹見粱来（埼玉県）

オープンテラス

この前、マーブルストで某ヘッポコ野郎のED見て啞然としてしまった。なんと元祖龍虎の名場面が…。やばいよ、コレ。殺っちまいましょうか？　●PN＝死神デスサイズ（福岡県）／ダンのEDの「お兄ちゃん…その人は…」ですな。いやぁ、でもユリも昇龍裂破使ってるしね。あ、空中竜巻もか。なんともいえませんなぁ。お互い様なんでしょうなぁ。ほあぁぁー（編）

"真吾が京より先に卒業する"というウワサがチラホラ聞こえてくる。●PN＝部長アキヤマ（東京都）／真吾も京に憧れてるなら、ぜひ"20歳でガクラン"までマネして欲しい。…といいたいところだけど、KOFって都合よく歳とらないから、2人とも一生卒業できないんだろう。どうせ年齢止めるなら、京が19歳の時に！という、京ファンの叫びが編集部に多数届いておりますっ!!（編）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

ネオジオユーザーでなくてもネオジオゲームを知っている

僕の学校には、ネオジオユーザーがたったの7人しかいません。しかも7クラスある中に見事にちらばってしまったのです。

だから授業中にゲームの話ができない、と思ったら、なんとセガサターンやプレイステーションでKOFや餓狼を持っている人が多くて、なんかホッとしました。

僕は移植されてよかったと思います。プレステユーザーやサターンユーザーにKOFや餓狼などを知ってもらえるし、プレステの本やサターンの本なんかにもネオジオのゲームが載っているのを見たら、なんかうれしいです。

さあ、みんなも手を上げて叫びましょう。

SNKばんざーい。

●PN／勉強しろよ白川君（大阪府）

編：移植万歳！　とは、NF読者の中ではなかなか珍しい意見ですな。前向きで結構♡　アーケードゲーマーはともかく、家庭用ゲーマーにとってはやっぱりネオジオってちょっとマイナーな感じだったみたいだけど、さすがにPSやSSで発売されると知名度も上がるみたいだね。そのへんは確かに喜ばしい。

しかし、ネオジオユーザーが学校中で7人しかいないとは…さびしいっス！

GB版KOF'96…キャラが少なすぎるよ！

GB版KOF'96を購入。早速プレイ。約10秒後、スイッチを切る。

使用キャラクター少なすぎ！　選ばれすぎ！　容量が足りなかったからか!?　オロチに関係なかったから、人気がなかったから必要ないのか!?　その分ケズるのか？　それならいっそ作らないで欲しい。

しかし、それ以前にKOF自体も問題が大アリだ。確かにそういうストーリーなのは認めるが、年を経るたびにオロチに関係ないキャラはハブになり、チームストーリーも何かと無理がありすぎ。そこまで無理するくらいなら、いっそケズっていただいた方がマシなんでしょうか（純正韓国チーム一使用者のグチ）。

●PN／桐生悠樹（京都府）

編：だいたいボタンが2つっていう時点で殺気したけど、ゲームボーイ版としてはよくできてるんじゃない？

相手は液晶&持ち運びOKモノなんだし、オリジナルと比べちゃかわいそうだけど、けずられたキャラのファンはもっとかわいそうだよなぁ。

KOF'97は楽しいけどちょっと不満が…

私はSNKのゲームは大好きです。だからこそ、みなさんに聞いてもらいたいのですが、最近KOF'97が出ました。みなさん楽しまれてると思います。私もやりました。クリアしました。あいかわらずグラフィックは美しいし、キャラクターのセリフ、動きなど見ていて楽しいものばかりです。迫力のある技の数々もまたしかり。

だが、そうほめられることばかりではなかった。

勝利デモが'94、'95のようなシネマサイズでない。しかも勝利セリフ（文字）がない。これはかなり無機質で冷たい印象を受けました。

また、チームごとの固定ステージがなく、そのためチームごとのテーマ曲がなかったのにはさらにがっくりきました。

でも一番許せないのは、デモシーンの字幕が早すぎることだ（龍虎外伝のEDもそうだったし）。これではじっくりと物語を楽しめないじゃないですか!!　あと、ファンとしてはKOFには最高のクオリティをほこって欲しいのに、デモシーンのかっこよさがどんどん低下していっているのも悲しい（KOF'95の時が、作画、オープニング、EDがすべてシャープで一番すばらしかった）。

やはりゲームは身体だけでなく、目で見ても楽しめるものであって欲しいのです。みなさんはどう思いますか？

★PN／さとうかづを（新潟県）

編：チームごとのステージがない、っていうのは"世界各国をまわる"っていうストーリーでカバーできてるけど、BGMがあるキャラとないキャラがいるのはちょっと悲しいよね。

あとデモの字幕が早いっていうのはいえる。編集部ではストップボタンで止めながら見たけど、あの早さじゃ相当つらいっす。



●PN／ゴマイチ（宮城県）
元気一杯の火月！　この子って炎っていうより太陽ってイメージがあるんだよな。そんで兄貴が月。



●PN／そしてギース様命♡　星路（更生不能）（東京都）
またの名を、キムに更生してもらおうチーム（笑）。なんちて。



●PN／ひざきあずみ（北海道）
社たちのラストは哀しすぎるよね。はじめて見た時はこんな風になるとは思わなかったのにな、う〜ん。



●PN／砂河せん（東京都）
仲がいいのはいいけど、複雑な体制してますな。でもこれじゃリンゴ剝けないよ、ギース様！



●PN／結麻水寿（宮城県）
幻十郎の貴重な楽しみだから遊廓ぐらいいかせてあげても…。クリアできないと困るけどね。



●PN／羅城水月斎（東京都）
筆っぽいタッチが元気な2人を出してるね。こんな2人にならおしおきされてもいいかも？

よろず質問＆要望コーナー

KOF'97のクリスの好きな食べ物「ブータン」とはズバリどういう食べ物なのですか⁉ 色々と調べてみたのですが「国名」としか分からないのです。まさか国を食べるとは思えないし…（笑）。どうか教えてく下さい‼

●PN／安芸勝美（奈良県）

ブータンというのは、血の腸詰めのことです。

（SNK宣伝部）

§§§§§§§§§§§§§§

NFさんに質問です。「ハガキ大」ってどのくらいの大きさですか？

●PN／あひー乱舞（愛知県）

編：ハガキ大というのは、郵便局などで売っている官製ハガキと同じ大きさ（148㎜×100㎜）という意味。決してハガキのサイズに大小があるわけではありません。

イラストを送る時の補足として、大きさもしくは比率が同じなら紙は何を使ってもOKです。あと、イラストは封筒に入れて送った方がいいぞ。ハガキだと時々イラスト側に消印が押されてしまうのじゃ。

§§§§§§§§§§§§§§

SNK様に質問です。KOF'97のニューフェイスチームの社たちはバンドでそれぞれ何の楽器を担当しているのでしょうか？

●PN／ネジ巻子（新潟県）

『KOF'97』のニューフェイスチームの担当パートは七枷社：ギター、シェルミー：キーボード、クリス：ボーカルとなっています。

（SNK宣伝部）

§§§§§§§§§§§§§§

クラークの勝利ポーズの一つで「あまいよ、なぁ…」といいながらポケットから出している物はなんですか？

私はジャラジャラの宝石に見えるんですが…。

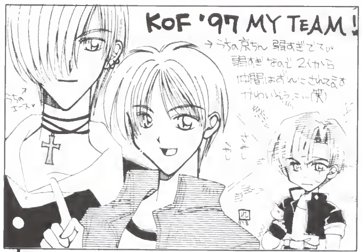
●PN／双龍殺（東京都）

『ドッグタッグ』です。戦死した戦友の物です。

（SNK宣伝部）



●PN／江戸川尹（千葉県）
そうそう破沙羅はカッコイイのだ！ そうじゃなきゃいつも側にべっぴんさんの篝火いないって！



●PN／祐希れもん（埼玉県）
個人的には'96より使いやすいかも？ でもあえて'94バージョン使っちゃうんだよな、はてさて。

天草がポリゴンにならなかったのは、あまりにも派手な必殺技のせいですか？ ●PN＝名称未定一号（宮城県）／あの天草のステータスシンボルともいえるヒラヒラ衣装と髪の再現がつらかったからと見た！ だってナコルルも右京も、サムライ64だと髪しばってるんだもん。アレってやっぱしヒラヒラだとポリゴン化がキツいからか？（編）

MY TEAM '97



ちょーっちかわいそうかな、って感じかにゃあ。まぁ、開き直って『彼女いそうでいない、哀愁の独り身チーム』とでも名乗って、バリバリやっちゃって欲しいっスね。打倒・草薙！ とか（笑）。

●PN／しまづくりこ（東京都）

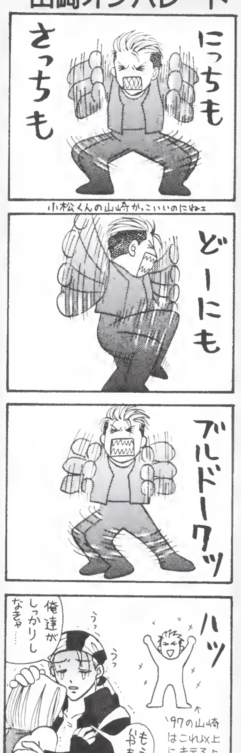
無題



う〜ん、真吾ちゃん可愛い♡ いいたい放題いってるところもナイスだねっ。ちょっとばかし大人げない草薙さんもヨイッスね。ハチマキはポイント高いが、4ダブはやめとけ、4ダブは（笑）。

●PN／金太羊ちゃーり（大阪府）

山崎オンパレード



まぁKOFの彼って、餓狼の彼よりもイッちゃってる気がするけど…。こ、怖いわね、やっぱり。ところで、この歌知ってる人って何人くらいいるんだろ⁉ また年がバレるようなネタを…。

●PN／あじ・ちきん（広島県）

リョーサカの陰謀



賞金欲しさだろーと、あの山崎を闇討ちするとはリョーサカやるにゃあ！ 勝ちポーズも研究したのかしらね？ 聞かれたことに、素直にペラペラ答えちゃうあたり、なかなか可愛いによろ♡

●PN／小松辰吉（東京都）

ある朝起きたら、口の中が血まみれだった。が、どこにも切れたような跡もなし。そうでなくても最近よく血の味がしたり、何もないのに血がふき出したり…まさか、血の暴走!? ●PN＝藤沢怜里（愛知県）／ヤベー、オロチって9人いたのか。知らなかったー …じゃないよ、早く病院にいきなさいって！ もう、危ないなぁ。暴走しそうになったら人を襲う前に自決コマンド入力するんだぞ！（編）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

女子校いって超必殺技をかます社!!

ＫＯＦ'97のＣＤを発売日に速攻買って、ボイスを聞いていたところ、社の超必殺技のセリフが、「女子校いってんじゃねぇぞコラーッ」と聞こえました。社は何をカン違いしているんでしょう？

●ＰＮ／ビリーIII世（埼玉県）

編：その１・話をしている相手が女子校出身だった、その２・相手が女子校に遊びにいってきた、その３・社は女子校出身だった!? その３が答えだったら怖いかも…。まあ真実は闇の中ですが、意外と聞こえてしまったので空耳度は82点進呈しようぞ！

草薙さんに反抗!? 真吾、胸に秘めた真実

ＫＯＦ'97で、真吾の超必殺技に駈け鳳燐ありますよね。あの技のかけ声が「態度でかいんだよ！」に聞こえて仕方ありません。対京だと特に笑えます。

●ＰＮ／大根大蛇（東京都）

編：あわわわ、先輩に向かって何てことを…。そんなこといったら怒られちゃうよ、真吾！ でも実はオイラも「やってられねーんだよ！」って聞こえたことあるから何もいえないっす。しかもその時も相手は京だった（笑）。

誰でも胸に秘めることはあるよねってことで、空耳度は65点を進呈じゃ！

男なら一度は受けたい舞の超サービス！

ＫＯＦ'97で、不知火舞の「水鳥の舞」は、雑音の多いゲーセンで聞くとどうも「超サービス」と聞こえてしまう。本当は「ひとつ、ふたつ、みっつ」といってるらしいが、私は何度やっても「超サービス」に聞こえてしまう。どうして!? うーん…。もしかしたら、舞さんは、サービス好き（何のだ）!?

●ＰＮ／春日真（大阪府）

編：それ以上サービスされた日にゃあんた、アンディにＡ級入れられてあの世いき決定でしょうよ、ええ。でも受けてみたいぞ、超サービス…。

ちなみに編集部にははじめから「超サービス！」だと思いこんでいた人間がいたなんてことも…。

まあ、聞こうと思えばみんなにも聞こえたということで、空耳度は69点でどうじゃ〜!!

空耳Q&A

ずっと気になっていたので教えてください。

ラルフは勝った時、何といっているのですか？

私には「ウォリャー、〝ヅラ〟じゃねーんだよコラァ」に聞こえますが。だからあの人はいつもバンダナを…。

●ＰＮ／ラ・ル・フ・君（京都府）

編：'96の時からいわれ続けているラルフヅラ説。バンダナ外したのみんな見てるはずなのに、トホホ…。

問題のお言葉ですが「ッシャー！ 器じゃねーんだこら!!」が正解です！

実はこのネタ、'96のキャラクターブックの出張読者ページでお答えしているんだなこれが。'97は'96とネタがダブりやすいので昔のフリークでチェックよろしく！



●ＰＮ／北酒場ハイセイコ（広島県）

変身はロマンじゃ!! 闘いの緊迫感は置いといて、意地でも１番手に持ってくるしか!!



●ＰＮ／機械魚（宮城県）

ネオ&ジオ布教委員会を作って、嘆願書でも出そうかのう？ そしたらゲーム出してくれるかな？



●ＰＮ／ＫＡＭＬＯ（大阪府）

武士道ってサムライとひとくくりになっちゃうからね。本を見つけるのたいへんかもしれないのう。



●ＰＮ／氷屋キョウタ（滋賀県）

爆裂ハリケーンタイガーカカトってすごい技名だよね。命名はやっぱり彼自身なんでしょうかねぇ。

怪談 ケケケ…

紅い血に染まったゲーム台の怪…

先日、たまには気分を変えていつもと違うゲームセンターで遊んでみようかなと思い、普段はまったくいかないゲームセンターにいったんです。

そして、「スティックがボロくてヤだなぁ…」と思いつつ、ＫＯＦ'97はそれ１台しかなかったので、プレイしたんです。

使用キャラは、覚醒庵、覚醒レオナ、七枷。ちょうど覚醒庵VS京の時に、左手に痛みを感じたんですが、気にせずそのままゲームを続けてたんです。しかし、それがいけなかった…。

約10分後にＫＯＦ'97をやめて、席を立とうとスティックから手を離した瞬間、またまた左手に痛みを感じ、そっちに目を向けると白かったはずのスティックは紅く染まり、画面下の方にも微量の血が付着していました。そして私の左手からは、鮮血がポタポタとスティックの上へ…。

とりあえずゲーム台の血をすべて拭き、２階のバッティングセンターの水道のところまでいき、手を洗いました。すると、手には小さなキズがあるだけで、すぐに血も止まりました。しかしゲーム台に付着していた血の量は、とてもそのキズから流れ出たものとは思えないほど、多かったんです。

そのキズは本当に小さいものでしたが、１週間以上経った今も。クッキリと私の左手に残っています。

★ＰＮ／倉貫燿（東京都）

編：怖い思いをしましたねぇ。そのゲーセン、二度といけなくなりそうだよね。血染めのスティックって、昔あったゲームマンガのよう…。ってゆーか、やっぱり怖いですぅ。

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込方講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

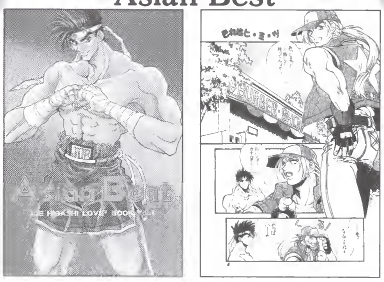
しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれない。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

Asian Best



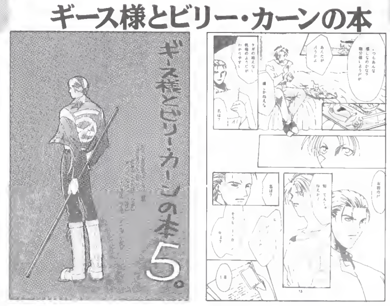
●ジョー・ヒガシの本！　作者の愛がジョーに注がれまくった一冊！　超プリティなきせかえがいいカンジ♡　ギャグ中心です！／B5／オフ／20P／500円無記名小為替＋40円切手＋宛名シール／〒185　東京都国分寺市内藤2－41－66　清水久美子（発行：HURRICANE）

こんな私に誰がした！



●天サムの風間兄弟中心のギャグ本！　とにかく変な本（本人談）という通り、変なギャグが詰まった一冊！／B5／コピー／32P／300円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒895　鹿児島県川内市尾白江町3737－1　高井ちえみ（発行：全国闘牛病対策委員会本部）

ギース様とビリー・カーンの本



●タイトル通りの本といったら終わってしまうが、ギース様とビリーの本！　かなり作者のオリジナル入ったシリアスが中心！／A5／オフ／84P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒983　宮城県仙台市宮城野区平成1－24－2　熊田悦子（発行：平成如神企画）

CAUSING A COMMOTION



●女の子が中心というコンセプトのKOF本。でも、なんだかんだとオールキャラっぽいギャグネタ中心の本！／B5／オフ／48P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒496　愛知県海部郡佐屋町須依砂山79－8　三賀森方鍋島波多美（発行：新宿ザウルス）

Shake!



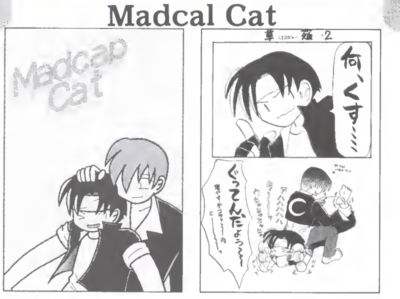
●庵と京が中心のKOF本！　'97のネタも少し入ったギャグ本です♡　アンケートの結果発表がなかなか笑えます！／A5／オフ／36P／350円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒247　神奈川県横浜市栄区鍛冶ヶ谷2－45－15　三浦理香（発行：龍桜月花）

鬼斬草紙天草奇譚



●斬サム＆天サム＆RPGのサムライシリーズごちゃまぜ本！　一応オールキャラですがちょっと閑丸の出番が多いかも？／A5／オフ／60P／600円無記名小為替（送料こみ）＋宛名シール／〒815　福岡県福岡市南区野多目1－18－7　鶴田のりこ（発行：かくちうし）

Madcal Cat



●KOFの庵×京本！　超ほのぼのほかほかした庵と京の話が中心です♡　猫京が激ラブリー♡／A5／オフ／28P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒658　兵庫県神戸市東灘区渦森台4－24－4　海野暁（発行：味覚発見！）

婆娑



●武士道烈伝の覇王丸×鈴音本♡　どちらかというと奥手っぽい二人と、キューピット役をしているナコルルのお話です！／B5／オフ／28P／400円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒584　大阪府富田林市加太917－1　前田由紀（発行：自家中毒）

青春立心偏



●ロバート×リョウの本♡　どっかぬけてててでもカワイイリョウとカッコイイロバートが中心に世界がまわってます。／B5／オフ／28P／400円無記名小為替＋210円切手＋宛名シール／〒774　徳島県阿南市津乃峰町中分60　山本昌美（発行：信天翁）

KOF'97でレオナが使う新超必殺のリボルスパークは、KOF'95のハイデルンのボツ技だって知ってます？　●PN＝俊太郎（岐阜県）／古いファンの間では有名なネタっす。最近のファンの人たちは知ってるかな？
師匠ハイデルンですら使いこなせなかった技を、弟子のレオナが完成させたんでしょ～か!?　なんだか美しい話だなぁ。（編）

オープンテラス

社の勝利ポーズで出てくるワシを見て、たぶん10万人くらいの人が「なんでママハハがここに!?」と思っただろう。★PN＝仲里友治（京都府）／同じように、社の合図とともにあのワシが敵に突進攻撃をするのでは!?と思った人がいるとみたー　ナコルルの「おねがいママハハ」みたいに「おねがいタツウル」ってね。あ、タツウルっていうのはあの社のワシの名前よ～ん。（編）

文通&募集コーナー

●ガルフォード、テリー、秦兄弟、どれか一人でも好きなキャラに当てはまる方、私と文通しませんか？　年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。13歳・女。〒573　大阪府枚方市宇山町5-7　菊池有夏

●SNKの格ゲーが大好きな方、または格ゲーを極限まで楽しみたいという方、友達になりませんか？　県内の方だったら一緒に対戦したり、遊んだりしましょう。近県の方希望。年齢性別不問。切手不要。19歳・男。〒409-29　山梨県西八代郡下部町常葉726-4　小林巧

●愛知県内で同人活動をなさってる方、同人活動を再開したいと思っているのですが、情報が得られなくて困っているので、情報を提供してくださる方を募集しています（特にコミックライブについて）。あと、SNKの格ゲー（KOF、サムスピ）が好きな人、お友達になりましょう。切手不要。切実です。〒442　愛知県豊川市西町76-102　原有里

●ゲームサークルの会員を募集！　県内の方でゲームが好きな人、ぜひお手紙ください。年齢性別不問。80円切手同封してください。〒840　佐賀県佐賀市長瀬町9-4　吉武直樹

●KOFが好きな人、文通orイラ交しましょう。両方もOK。私は拳崇がお気に入りだけど、全員OK。近くの方でも遠くの方でも全然OKです。返事は確実。年齢性別不問。どうぞよろしくお願いします。14歳・女。〒299-01　千葉県市原市青柳2061-2　松村嘉与

●『オメデ隊』隊員募集！　『龍虎の拳』の隊員制サークルです。『龍虎』好きを待ってます。2ヶ月に1回コピー会誌を発行します。興味を持たれた方は80円切手同封でお問い合わせください。〒770　徳島県徳島市南沖洲2丁目1-3-203　坂口絵美

●ネオジオランドへ今すぐいこう!!　他にも、ゲーセン関係ならすべてOK。年齢性別不問。ただしマニア不可。まずはお手紙で。80円切手同封してください。当方、身分浪人の人です。それから名前とイメージは一致しませんのであしからず。18歳・男。〒565　大阪府吹田市山田西3-33　B-708　秦亮彦

●KOFの怒チーム、ゲーニッツが好きな方、文通してください。返事は確実です。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。12歳・女。〒901-01　沖縄県那覇市田原62田原ハイツ203　大城亜矢子

●NFVOL.6～8と'96年4月号～'97年7月号（'96年6月号と'97年5月号なし、すべてポスターなし）をあげます。欲しい号だけでも可。応募多数の場合は抽選。なお、送料はそちらもちで。掲載日より2週間以内にご連絡ください。〒809　福岡県中間市弥生1-10-22　則松宏治

●秦兄弟&風間兄弟が好きな人、イラ交、文通いたしましょ♡　とにかく『兄弟』大好きです。一緒に兄弟について語り合いましょ♡　どちらかだけ好きな方でもOKです。年齢性別不問。切手不要です。14歳・女。〒611　京都府宇治市伊勢田町名木2丁目1-46　川勝由佳

●サムライスピリッツアンケート回答者大募集！　旧サムから天サムまでのアンケートです。80円切手同封でご連絡ください。〆切は10月31日消印有効。よろしくお願いします！　〒162　東京都新宿区市谷薬王寺町71　望月奈津子

●KOF'97が大好きな方、友達になりませんか？　近くの人は、一緒にゲーセンにいきましょう。年齢性別不問。返事は100%確実です。お手紙待ってます。24歳・男。〒340　埼玉県草加市松江町518　綾部日出樹

●格ゲーに燃えている（特にKOF）という方、一緒にゲーセンいこう！　初回のみ80円切手同封で。なるべく近くに住んでいる人希望。性別不問。返事は100%！　15歳・女。〒656　兵庫県洲本市下内膳708-4　中野佳陽子

●『リョウサカ推進委員会』では、ただいま会員募集をしております。リョウ・サカザキが好きな方なら、どなたでも結構です（本命でなくてもOK）。毎月20日〆切です。くわしい内容が知りたい方は、80円切手同封でご連絡ください。リターンアドレスを忘れずに。〒356　埼玉県上福岡市霞ヶ丘2-1-167-1　曲沼方「天地」係

●ゲームが好きな方、特にKOF、餓狼（サムスピ、龍虎なども可）が好きでプレイ、または見ているのが好きな人、友達になりましょう。年齢性別不問。20歳・男。〒780　高知県高知市東城山町76-1　松本雄之

●庵が超好きな人、文通&イラ交しましょう！　近ければ、一緒にゲーセンいきましょう（もちろんイベントも）。返事は120%です。80円切手同封でお願いします。あなたのことをいっぱい書いた濃い手紙、待っています。15歳・女。〒491　愛知県一宮市神山2-6-7　鈴木万穂

●オールジャンル同人誌展示交流会『SEPIA』、11月24日、10：30～15：00、札幌市民会館3F5・6号会議室にておこないます。お問い合わせは80円切手同封で。〒007　北海道札幌市東区東苗穂12条2丁目968-13　安澤方「SEPIA」係

●KOFかサムスピが好きで、ゲームセンターに一緒にいってくれる初心者の方、お友達になりましょう。21歳・男。〒189　東京都東村山市秋津町4-39-11　川名孝幸

●KOFの京と庵、サムスピの右京が好きな人、文通しませんか？　同人初心者の私に色々教えてくださる方も大歓迎！　年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。14歳・女。〒085　北海道釧路市春採6丁目8-37　桜岡彩

●KOF、餓狼、サムスピが好きな方、キャラではマリー、レオナ、破沙羅、八神、ギース、山崎などが好みの方、文通してください！　SNKの大ファンです。年齢性別不問。14歳・男。〒640　和歌山県和歌山市神前467-4　大谷和弘

●ペーパー配布者様募集中!!　SNK中心。2ヶ月で10～30枚配れる方。交換も超OKで～す♡　なるべく継続してくださる方希望。まずは80円切手同封でお手紙ください。〒256　神奈川県小田原市酒匂5-5-26　石塚つぐみ

●私は京に狂わされてます！　もー好き♡　多いと思いますが、同志のお嬢さん！　文通、イラ交しましょう♡　庵×京とかも好きですよ♡　初回のみ80円切手同封で。18歳・女。〒813　福岡県福岡市東区香住ヶ丘3丁目16-9　コーポかすみ203　利光雅子

●KOF、餓狼などが好きな方、サークルを新設するにあたり会員様を募集します。なお、文通相手も一緒に募集します。活動内容としては、SNKの格ゲーを中心に（特にKOF、餓狼）、同人、各種イベント、アミューズメントパークなどで楽しもうと思っています。ゲームは上手、下手は関係ありません。興味のある方は、初回のみ80円切手同封で。年齢性別は一切不問です。〒326　栃木県足利市久松町30-4メゾンKM102　中山貴志

●同人でKOFを知って、京サマフリークになってしまいました。しかし、ゲームについてはまったく無知…。そんな私にゲームについて（特にKOF）色々と教えてくれる方募集中。ゲーム以外の話やアブナイ話もOKな方希望です。年齢性別不問。切手不要です。14歳・女。〒004　北海道札幌市豊平区清田8条3丁目19-7　栗本瑞恵

●回答者様募集です。秋に『武士道烈伝』本を作るにあたって、アンケートの回答者様を募集しています。回答者様にはお礼も送らせていただきますので、ぜひともご協力をお願いします♡　10月25日までに、80円切手同封のうえご連絡ください。〒267　千葉県千葉市緑区越智町705-29　前田里枝

●友人にSNK狂がいなくて寂しい日々…。というわけで、文通してください！　絵は描くのは好きだけど下手ッス。山崎、社、庵、マリーetcが超好き！　SNKのキャラならほぼOKです。天使のような心のあなたのお手紙待ってます。絵のことを教えてくれる方も大歓迎です。16歳・男。〒187　東京都小平市花小金井南町1-18-45-6-105　中原格

●KOF&サムスピゲームサークル会員様、常時大募集しています♡　興味を持たれた方は、80円切手を貼った返信用封筒を同封のうえ、ご連絡ください。〒561　大阪府豊中市曽根東町6-4-13　先立恵里香

●KOF、庵、京がめっちゃ好きだという方、または同人に詳しくゲーマーだという方、文通&イラ交しましょう。初回のみ宛名シール同封でお願いします。切手不要。年齢性別不問。17才・女。〒921　石川県金沢市玉鉾町イ24-6　川村奈世

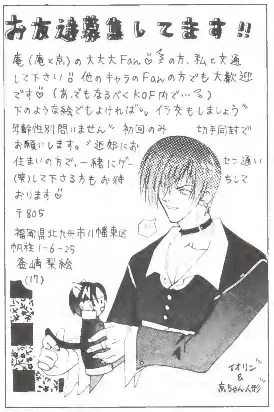
●格ゲー、特にKOFが好きな人、お友達になりませんか？　、格ゲーをはじめてまだ一ヶ月なので、基本的なことを教えてくれる人、募集しています。年齢が近いとうれしいです。近くの方、一緒にゲーセンにいきましょう。返事は必ず書きます。12歳・男。〒299-11　千葉県君津市常代26-2　安藤正昭

●ゲーム中心会員制サークル『PLAY MATE』では、常時会員様を募集しています。イラストが苦手な方でも大歓迎。興味を持たれた方は、80円切手同封でお問い合わせください。〒478　愛知県知多市清水ヶ丘2-120-1　佐藤香織

●七枷社の幻覚が見えるほど社さんが好きな方、私と文通で語ろう！　レオナも好きデス。ともかく社orレオナで語りましょお！　14歳・女。〒557　大阪府大阪市西成区鶴見橋1丁目1-4　朝日プラザ605　志方彩理伊

●私が作った同人誌と便せんをもらってくれる方、募集。内容はKOF（京と庵中心）どちらも1種類ずつです。送料の270円切手同封で。〒417　静岡県富士市大渕224-24　畑中理枝

●SNKのゲームが好きな方で、一緒にゲーセンやイベントなどにいってくれる方、ぜひお手紙ください。年齢性別不問。25歳・男。〒170　東京都豊島区東池袋4-18-15　阿部浩司

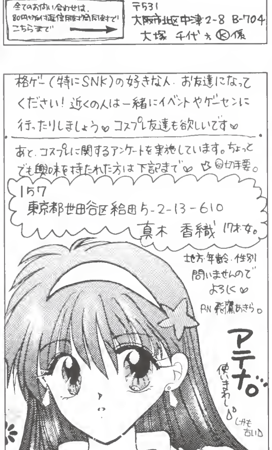












売買&交換コーナー

●売り／ROM版ハード（説なし）と『サムスピ』『真サム』『餓狼SP』『KOF'95』『KOF'96』（すべて箱説あり）を、送料こみ2万円で。
〒663　兵庫県西宮市小松町2－5－10－303　坂田好彦

●買い／ネオジオCD本体を、できるだけ安価で。希望価格を明記してご連絡ください。
〒573　大阪府枚方市宇山町5－7　菊池彩

●交換／私のKOF'97クレーンゲーム用ぬいぐるみ（京、拳崇）、マスコットキーホルダー（レオナ）、フラッグ（レオナ）、銀ペンダント（京）のうちのどれか（複数可）と、あなたのKOF'97シングルCD『矢吹真吾』を。往復ハガキか80円切手同封でご連絡ください。
〒981－31　宮城県仙台市泉区七北田字町5　伊藤紀子

●売り／ネオジオCD本体（箱説なし）＋CD版『WHP』『FHD』『KOF'95』＋非売品アーケード用KOF'96特大ポスター＋SNK店頭用ミニポスター数枚をセットで2万円以上で。高価優先、送料そちら持ちで。希望価格明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。
〒664　兵庫県伊丹市南鈴原4－95　泉川蔵人

●買い／ナコルルボイス目覚まし、ナコ&リムのステージ曲の楽譜（アレンジ版も）を探しています。楽譜は自分で作ったものでもいいです。できれば本物により近い方が…。諸経費はこちら持ち。連絡待ってます。
〒328　栃木県栃木市その町4－8－70　須黒澄人

●交換／僕のCD版『マジドロ2』『神凰拳』と、あなたのロム版『あしたのジョー伝説』または『風雲STB』を。
〒501－32　岐阜県関市肥田瀬2036　柳田大喜

●売り／便せん作りました。『KOF'97』庵、京、テリー、マリー、リョウ、真吾、『キム』カッファン、スイル、ドンファン、ジェイフン。各100円。送料は2部まで190円、3～7部270円です。代金分の為替＋送料分の切手＋何が欲しいか書いたメモ＋連絡用80円切手を同封してご連絡ください。ペーパーもあります。お問い合わせは80円切手同封で。
〒260　千葉県千葉市中央区松波2－16－3　ハウスウステリアE－103　花積ひとみ

●買い／ネオジオのメモリーカードを2千円くらいで。新品なら定価でも可。また、KOFシリーズのソフト（カセット、CD問わず）を安価で。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。
〒320　栃木県宇都宮市茂原町970－5　塙大輔

●交換／私のロム版『龍虎2』『KOF'94』『餓狼SP』と、あなたのロム版『RBSP』または『RB餓狼』を。まずは往復ハガキで。
〒808　福岡県北九州市若松区東小石町2－3－401　前田友也

●売り／ネオジオCD限定版本体一式（箱説あり）、CD版『KOF'95』『KOF'96』『RBSP』『KOF'96ネオジオコレクション』『天サム』『武士道烈伝』『WHP』『得点王2』『ダンクドリーム』『ネオジオCDスペシャル』をセットで2万円以上で。高価優先、送料こちら持ち。希望価格明記のうえ、ご連絡ください。
〒220　神奈川県横浜市西区宮ヶ谷25－2　三ツ沢ハイタウン1－812　佐々木哲也

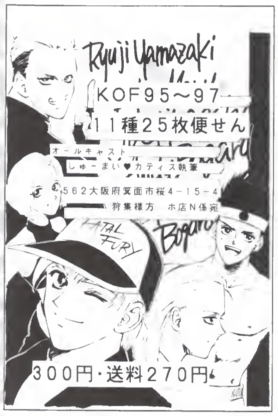
●買い／ガル×ナコの同人誌、同人グッズを。まずはペーパーなどを送ってくれると嬉しいです。切手不要。
〒949－73　新潟県南魚沼郡大和町九日町2920　山田文子

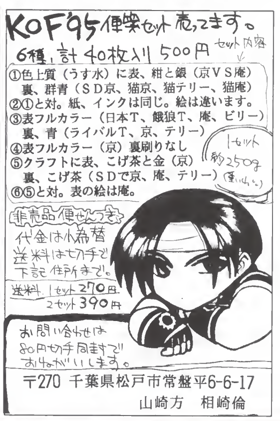
●交換／ネオジオCD真サム非売品テレカ、私の『ナコルル』と、あなたの『覇王丸』を。もちろん美品で、未使用の品です。まずは往復ハガキでご連絡ください。
〒195　東京都町田市鶴川5－3－4－201　新倉由紀子

●売り／ネオジオCD本体（箱説あり）とCD版『KOF'94～'96』『RB餓狼』など、計10本をセットで1万円以上、1万5千円以下で。送料はそちら持ち。希望価格、お支払い方法、熱意を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。
〒869－04　熊本県宇土市宮庄町181　浜田政二郎

●交換／私の『得点王炎のリベロ』と、あなたのロム版『天サム』または『風雲STB』を。ハガキでご連絡を。
〒338　埼玉県与野市本町西4－19－19－103　上村幸子









オープンテラス

「さんまのスーパーからくりTV」のからくりチャンスの賞品が、ネオジオCD（新作ソフト20本つき）でした。お客さんになりたかったです。●PN＝野田紀和（岩手県）／シブすぎるぜ「からくりTV」！　新作ソフト20本っていうのも太っ腹ー　でも新作って20作もあったっけ？　…もしかして、全部同じソフト？（編）

投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！新コーナーも要チェック!!

【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそー！）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　人の在り方についてともに語り合いましょう！　採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま～す！〉
・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトルを書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜー！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するおたよりを大募集！　ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！　採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！　聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！　傑作には賞品を進呈。
　また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！　あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！　というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！　採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！　採用者には賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね！　もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈怪談、ケケケ…〉
・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK！　文字数は13字×40行程度。採用者1名に賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
　アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入してね！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎！　いたずらは絶対にダメ！

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈するぞ！

〈4コマまんが〉
・タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈！

〈オープンテラス（番外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOKよ！　傑作に賞品進呈。

【天晴】
・ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写ってる人全員のPNを必ず書いてね。"天晴賞"には賞品を進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ～ん♡　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて折り曲がらないようにするのがベスト！　"誘惑賞"には賞品進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！　詳細は100Pだ。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルや登場キャラは、ネオジオならなんでもOK！　採用者には賞品を進呈。詳しくは106Pを見てね。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。また、あなたの選んだつまらないソフト5つと、そのコメントも募集してるよ！　詳細は94P。

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集！　ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13文字×30行程度で説明してね。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラなら誰でもOK！　カラーイラストつきのハガキも待ってます♡

【格ゲー目安箱】
　格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。最強のNFゲーマー陣がきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ！
　これで、脱初心者ゲーマーだ！

　各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
　いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ～！
　まとめて送る時はコーナーごとに用紙を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末です。

宛先
〒112　東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト

9月24日現在

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆HYPER NEOGEO64						
侍魂〜サムライスピリッツ〜	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
◆MVS						
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%
パルスターブラスト	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
幕末浪漫　月華の剣士	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	346M	発売日未定	価格未定	99%
◆NEO・GEO						
パルスターブラスト	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
幕末浪漫　月華の剣士	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	346M	発売日未定	価格未定	99%
◆NEO・GEOCD／CDZ						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	10月30日発売予定	6,800円	無回答
パルスターブラスト	SNK	シューティング	—	発売日未定	価格未定	無回答
幕末浪漫　月華の剣士	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	—	発売日未定	価格未定	99%ーα
◆セガサターン						
ティンクルスタースプライツ	ADK	シューティング	—	12月18日発売予定	5,800円	70%
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
SNKファン-CD 餓狼伝説編(仮)	SNK	バラエティ	—	発売日未定	価格未定	無回答
◆プレイステーション						
マジカルドロップIII〜よくばり特大号!〜	データイースト	パズル	—	10月30日発売予定	5,800円	100%
マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	パズル	—	'97年冬発売予定	5,800円	85%
サムライスピリッツ 剣客指南パック	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
サムライスピリッツ 天草降臨スペシャル	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
SNKファンーCD 餓狼伝説編(仮)	SNK	バラエティ	—	発売日未定	価格未定	無回答

●価格はすべて税別になっています。
尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※ネオジオCDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。
※サターンの欄で価格が2つあるものの2つ目の価格は〝お買い得セット〟の値段です。

♥ユーザーの声♥

ポリゴンサムライスピリッツ、はやくやりたいです。NFの記事では発売日未定となっていますが、いつ頃出るんでしょうか？　それと、やっぱり家庭用のハイパーネオジオ64は出ないのですか？

個人的にはぜひ、出してほしいんですけど…。しかも、なるべく安く。ダメですか？

●エルプラン（福岡県）

『侍魂』ですか。発売日は未定となっていますが、どうやら年内には遊べそうな感じ。

先日行われたAMショーでは完成度85%バージョンが展示されてたし、まぁ開発も順調に進んでいるんじゃないでしょうか。

今号でも新システム、S・D・S（サムライドライブシステム）などを紹介してますが、今後もどんどん新しい情報をお伝えしていきますのでお楽しみに！

家庭用64は…。現時点では難しいかな？　コストとか。

僕の新作期待度ナンバー1ソフトは『幕末浪漫　月華の剣士』で決まりです！

まだ画面はおろか、システムも全然分かっていない時分からどうしてこうも期待するかといえば…。

まず、キャラがいい（当然のように）！　イラスト、名前、それにストーリー。すべてに気合いを感じます。

そして次に『幕末』という時代背景がGood!!　もしかして、サムスピキャラと何らかの繋がりを持ったキャラも出るのかなー。出るといいなー。

最後に〝カタナバトル〟であるということ、コレ最々々っ高!!

とにかく楽しみな一作です。それに、まだまだ元祖ネオジオも元気そうで何よりです。

●PN／ヨッキれん（秋田県）

今号では『月華』のアフレコルポをやってるので、まだ読んでない人は131ページへ直行！

ちなみに『侍魂』と同じく、『月華』も発売はまだ未定。ただ、こちらは開発がちょっと伸びてるらしくて、侍魂のあとになるのは確実なようです。いずれにしても、早くやりたいですね。

こんなゲームあったらいいな

こんなゲームを考えました。その名も〝育て格闘ゲー〟。

プレイヤーはおなじみの京、庵、テリー、リョウなどから1人を選び、対CPU戦を闘っていく。ここまでは普通の格ゲーと一緒。

だがこのゲームが違うのは、プレイヤーの行動パターンにより、キャラクターが成長していくんです！

どんなふうに成長していくかというと、例えばある特定の必殺技ばかりを使っていると、その必殺技の威力が上がっていき、また、ジャンプをし続けるとジャンプ力がアップしたりします。

これを続けていくうちに、同じキャラでも育て方により全然違うキャラになっていきます。まさに自分だけの京や庵ができるわけです。

さらにこうして育てたマイキャラをメモリーカードにセーブして、友達との対戦に使うことが可能！　さぁ、メモリーカードを持って友達の家で対戦だ！

●PN／エイジャ（愛知県）

というか、このゲーム、PSでしかできないような…。ネオジオはメモリーカード、ささるの1枚だけだし。でも、何とかネオジオでできないかな？　いったん1枚目のデータを読み込んでDRAMに記憶してから、2枚目のデータを読み込むようにするとか。アイディアとしてはおもしろいんで、どっか作りませんかね。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-□□

東京都文京区水道　2−13−12
SKビル202

（株）芸文社
ネオジオフリーク編集部
11月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

氏名（フリガナ）	年齢　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□ 都道府県　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　　）

ネオジオフリーク11月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pを御覧ください。

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

2. 今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

3. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　）

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

天晴

今月もメリメリ投稿ありがとう♡　夏コミ後ということもあって膨大な量の写真が編集部に届いたぞ！　その写真の山に埋もれつつ、今月もこのコーナーいってみましょうかぁ！

色&半蔵



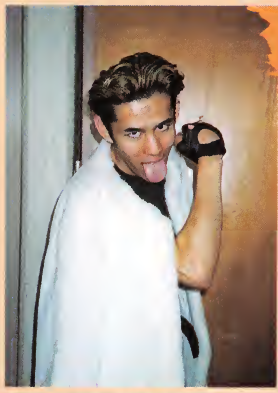
●PN／色＝ヤンヤン＆半蔵＝景津（千葉県）
イエーイ！　色ちゃん一番乗り♡　太ももが色っぽいのう♡　夏コミで規制に引っかかりそうだったとか。あそこ厳しいからねぇ…。そういや、今年は涼しかったなぁ。おかげでちょっと腹が冷えて困った記憶が…（笑）。

マチュア



●PN／魚住友香（東京都）
マチュアさんで〜す♡　今年いなくて寂しいよね。マジで！　でも未だバイスとともにコスプレ人気が高いキャラだよね！　それだけみんなに愛されてるキャラだってことだね。

山崎竜二



●PN／マグナムJOE（福岡県）
この山崎もかな〜りイッちゃってますな！　なかなかいいカンジですのう！　まだ暑いのに毛皮まで着てごくろうさまです！　山崎って結構コスプレする人が多いんだケド不思議とみんなハマってるんだよね。

タムタム&ナコルル



★PN／タムタム＝教官＆ナコルル＝鳴海ノリミ（埼玉県）
天サム金黒コンビ！　タム兄ちゃんカッコエエ!!　ムチャクチャガタイいいよな。隣のナコちゃんが小さいわけじゃないよね？　とりあえず天晴賞進呈じゃ！

ビリー・カーン



●PN／宮本しの（長野県）
女ビリーちゃんだ♡　この服を作った当時、設定が出る前で背中のマークを見るためにビリーを使って何度もクリアしたとか。ゲーム以外に設定がない服を作るのって大変なんだよね、うんうん。

赤アテナ&青アテナ



●PN／赤アテナ＝りむ＆青アテナ＝なこ（茨城県）
なんと、大胆にもKOF'98のアテナのコスチューム大予想とな!?　なんか今年の服とステージ衣装をかけ合わせたみたいだね。う〜んカワイイ！　赤と青がそろってるのが、かなりポイント高し!!

私、凝ってます♥

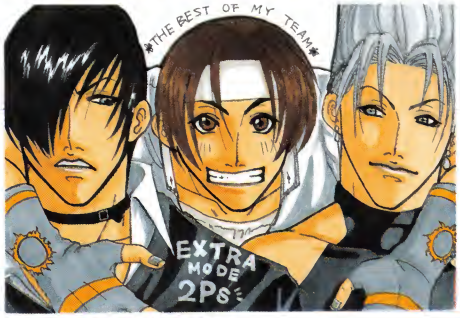
栄えある今月の凝ってますさんは、大阪府にお住まいのPN／相模翔さんのオロチクリス！　作品名は題して「出ておいで僕の炎」で〜す!!
オロチ版らしく炎が出てまりますな。しかし、この炎。最初見た時、一体どうやって撮ったの？ってびっくりしてしまいました。どうやら花火で「ヒトダマくん」っていうのがあるらしい。みんな色々とアイテム見つけてくるね。でもやっぱり手の上で浮いてるのは不思議だのう。
しかし、ロケ地、ネオジオランド近くの公園が思ったより風が強くて、青くなるはずだった炎が赤くなってしまったらしい。非常に残念なり。もし再チャレンジしてうまくいったらまた写真送ってね♡
というわけで、今月はこれにておしまい。『私、凝ってます♡』では、凝っている写真はもちろん、ウケ狙い物、ロケ物などなど…、色々な写真を募集しています。あっと驚くナイスな写真をどしどし送ってくだされ！　待っておるぞ！



3パーセントの誘惑



●PN／外路樹（福岡県）
これから超必いっきまぁ～す、ってとこなのかな？
しかし、髪の毛を塗るためにコピック6色重ね塗りとはいやはやご苦労様でした。



●PN／櫻季茗茄（宮城県）
このチームで京を'94版で使うのが気に入ってます（笑）。「なぜそんなにこだわる！」とのつっこみに「乙女の夢」と答えたら殴られた。トホホ…。

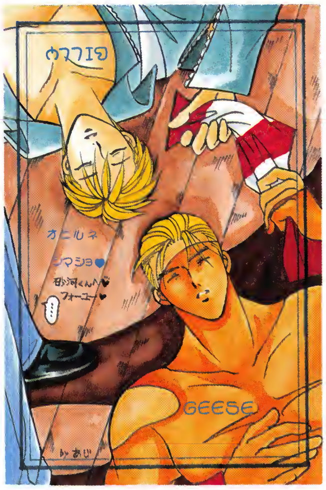
●PN／八坂緋織（静岡県）
どこか影のある色気がたまんないんだよな、色って♡　左右違う色の瞳も何か意味が隠されてそうでそそるぜ！





●PN／間ゲンゴロー（東京都）
迫力あるレオナ。闘いに挑む前なのかしらん。暴走の方は動くのが速くて、追いつけないんだよな、うむ。

●PN／あじ・ちきん（広島県）
修行(?)で疲れて寝てしまったんでしょうか？　横の足だけ参加のホッパーは呼びにきたけどどうしていいか分かんないとか(笑)。





●PN／霜月はじめ（熊本県）
月華は編集部としても楽しみなゲームなのだ。楓の変身の謎も気になるしな…。とりあえず続報を待っててね♡



●PN／椿蘭丸（北海道）
この子が結構強くてね、ついでに使いやすいからついつい使っちゃうんだよ(笑)。動きもまたかわいいんだよな、うん。

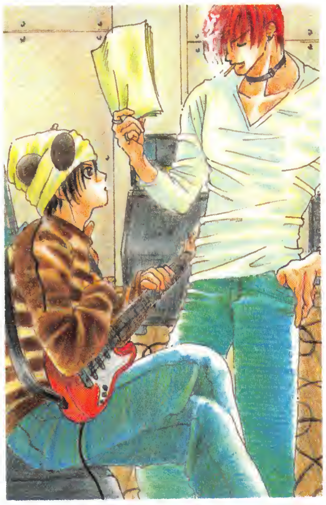
●PN／こうや槐（宮城県）
チャムチャムRPGで復活したのに、64では落選しちゃったもんな…。結構使ってて楽しいキャラだったのに。また出て欲しいよね♡





●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
何か悩んでるっぽいハイプリエステスざます。また難しい本でも読んでるのかな？でも、彼女にとって難しい本って何か凄そう…。

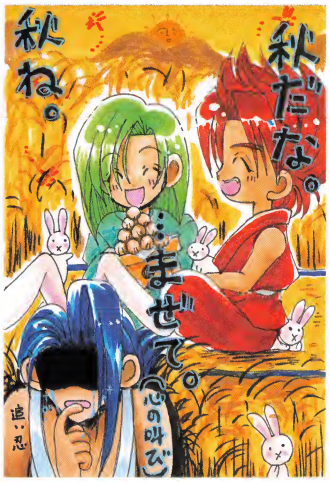
●PN／溝口チサト（静岡県）
なんか仲よさそうな庵と京ですな。でもこういうの見ると、オロチとか関係なかったら実は仲がよかったかもしれないなんてね(笑)。

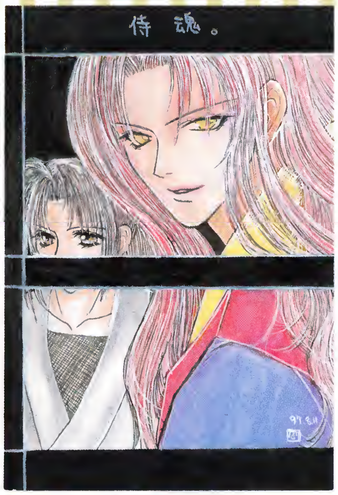




●PN／小惊庵（東京都）
どこか物憂げな京様ゲット！　なんか詩人っぽいね、っていうか確か京ってポエマーだったよな。ゲーム中の彼を見てると忘れちゃうけど。

●PN／風間はぐき（愛知県）
風流ですな。兄貴もまぜて欲しいなら素直になればいいのに(笑)。でも、追ってる立場上、それはできないのがつらいんだろうな…。





●PN／徳川砂反（埼玉県）
何気にずっとプレイキャラじゃなくてもレギュラーだったのにね、天草さん。ちょっとポリゴンな彼も見たかったのになぁ…。

●PN／長渕あらため黒染（福岡県）
キャラクターランキングは年２回の発表だけど、年中無休で募集はしているので、いなくて寂しかった時はハガキを送ってくだされ。





●PN／倉長行矢（福岡県）
結構使用キャラの色ってこだわったりするよな。この色があるからこのモード使うとか。エデットで色統一チームとかも楽しいよね♡



●PN／真山巧（長崎県）
SNKの完全新作は久し振りだから余計燃えるよね♡キャラは超オッケイだから次はゲーム内容が気になるよね、やっぱ。

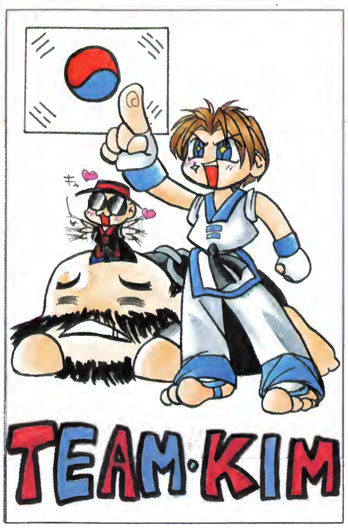


●PN／サングラス（千葉県）
ありゃりゃ、出てこないと思ったらお留守番任されちゃったのね…。しかし洗濯板ってあたりが忍者な彼らしいね♡

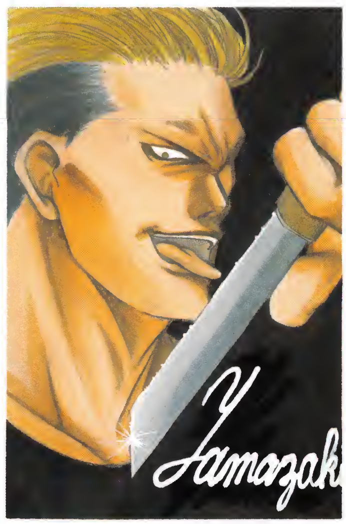


今月の誘惑賞

★PN／小沢リヲン（大阪府）
オロチ覚醒の瞬間とでもいうのでしょうか？　禍々しい雰囲気がいいのぅ。ってことで今月の誘惑賞に決定だ！



●PN／鳳凰寺嵐（神奈川県）
ウォォ〜ッ!!　チョイがラブリ〜♡　正義に燃えてるキム先生も素敵ですぅ♡　しかし、なんでチャンはつぶれてるんでしょうねえ？



●PN／Shin（大阪府）
オロチになってイッちゃったのか？　はたまたもともとイッちゃってるのか!?　まあイッちゃったところがいいんだけどねぇ（笑）。

ボスキャラ列伝

格ゲー、アクション、シューティング…。あまたあるネオジオゲームに登場するボスキャラを紹介していくコーナー「ボスキャラ列伝」。
今回は『ティンクルスタースプライツ』のラスボス、「メモリー女王」を紹介するぞ！

メモリー女王 〜ティンクルスタースプライツ

ストーリー

ゲームの主人公ロードランの母親で、光の王家（プレアミューズ）の女王。
メヴィウスに奪われた王家の象徴であるティンクルスターを取り戻すため、冒険に出たロードランの前に最後に立ちふさがるのが、メヴィウスに洗脳されたメモリー女王である。
ものすごいのんびり屋のため、洗脳されていることも分からず、ただなんとなく戦っているだけらしい。
はるか昔、伝説の妖精だったこともあり、その魔力は想像を絶するほどスゴイらしい。



食べることが大好きなメモリー女王。し・あ・わ・せ♡



メモリー女王 PROFILE

種族：妖精族の女王
年齢：30歳
血液型：O型
趣味：ご飯を食べる
性格：おしとやかでのんびり屋
好きな物：食べ物全般
嫌いな物：なんでも食べるのでなし
乗り物：羽で飛ぶ

強さの証

検証1 攻撃力

エキストラアタックのお菓子攻撃は、全キャラ中屈指の避けにくさである。ボスアタックも、ショットで破壊することのできない弾をばらまくなど、いやらしいものが多い。
武器の性能も、溜め撃ちの威力が高く、ショットの連射が早いなど申し分ない。屈指の攻撃力を誇るキャラだろう。

検証2 防御力

このゲームで敵の攻撃を食らいにくいキャラとは、自機のスピードが速く、かつショットのスピードが早い＝連射がきくキャラである。
メモリー女王は自機のスピードは全キャラ中2位、ショットのスピードも2位と、かなりの性能を誇る。よって、防御力は高いといえよう。

検証3 スピード

防御力の項でも述べたように、移動スピードは全キャラ中2位。1位のアーサーと比べてもそれほど差はないので、ほぼ最速とみなして問題ないだろう。
ちなみに、最も遅いヤンヤンと比べると、約1.8倍のスピードで移動することができるのだ。

検証4 難易度

CPUのメモリー女王は、溜め撃ちを駆使してエキストラアタックやボスアタックを送りこんでくる強敵。しかも、ピンチになるまでボムを温存しておき、ピンチになったらボムで緊急回避してくる。パーフェクト連爆などを駆使しないと、勝つのは非常に難しい。極めて高難度だ。

検証5 組織力

光の王家の女王ではあるものの、敵にあっさり洗脳されてしまうほどののんびり屋で、あまり女王としての風格は感じられない。この世界はもとから平和なようで、親衛隊もアーサー1人しかいないし、女王という肩書きはあるものの、組織力は極めて低いと結論できる。

総合評価

攻撃力、防御力、スピードと、どれを取っても一級品。CPUとして登場した時の理不尽なまでの強さと、一国の女王という地位。まさに申し分ない、ボスキャラ中のボスキャラといえるのではないだろうか。

ボスデータ評価表

攻撃力	防御力	スピード	難易度	組織力	総合
B	S	A	S	E	A

ゲーム中の最強キャラではないのが残念ではあるが。


ボスアタックもいやらしい攻撃のものが多い。最強クラスの実力だぞ

※ボスデータ評価表はS〜Eの6段階で評価しており、Sに近いほど優秀です。評価は編集部調べです。

攻略!!
メモリー女王でクリア!

今回はメモリー女王をプレイキャラとして、相手のキャラがやってくるエキストラアタックの対処法を軸に攻略だ。

ロードラン

ロードランのエキストラアタックは、ラビキャットが下から孤を描きつつ飛んでいき、その後爆発するというもの。軌道は見切りやすい。爆風に近づかないように。

ティンカー&リンカー

当たり判定のデカい弾を飛ばす。この弾の恐ろしいところは、画面端で一度バウンドして戻ってくること。跳ね返ってくる方向をよく見よう。



バウンドする妖精ショット。追いつめられるとピンチ!

グリフォン

上から鳥が一直線に下に向かって飛んでくるだけ。避けるのは特に難しくないぞ。

マッキー&ペンテル

横からふらふら〜っと飛んできたあと一度停止し、それから自機めがけて一直線に飛んでくる。止まったのを見てからすぐに自機を動かせば問題ないだろう。



1回止まってから突進してくる。分かりやすいのでラク

アーサー・シュミット

下から上に一直線に飛ぶ弾。グリフォンの逆というわけ。自機が下の方にいると避けにくいので、少し前の方に自機を置いておくように心がけるといいぞ。

なんじゃもんじゃ

バウンドするような動きをしながら徐々に下に降りてくる。しかも自機の方に寄ってくるので始末に負えない。左右どちらかの端に誘導してやると避けやすいぞ。

ヤン・ヤンヤン

上に現れたあと、孤を描きながら高速で自機に迫ってくる。しかし狙いは甘いので、孤の内側・外側どちらかに少し自機を動かせばいい。

ド・ケスベイ

上からロケットパンチが飛んでくる。ショットを当てると爆発するぞ。普通に避けてもいいし、敵に押されていなければショットで止めてもいいだろう。

リアリー・テイル

上から一直線に下に降りてくるが、自機の真横にくると90度方向転換して自機の方に飛んでくる。基本的に上下の動きのみでOK。上に誘導して下に避けるといいだろう。

ダークラン

ロードランと同じである。軌道に惑わされないように。



下から飛んでくるので見落としがち。爆風にも注意しておこう

メヴィウス

コウモリが自機を狙って飛んでくる。特定の位置についたら、左右に波打つような軌道を描きながら、上下いずれか(自機のいる方向)に飛んでいく。上下に動いてやりすごすべし。



コウモリはかなりの強敵。反対側に抜けるまでが勝負

隠しキャラ使用コマンド

ラスボスのメモリー女王。実は特定のコマンドを入力することでプレイキャラとして使用することができるのだ。メモリー女王以外にも3人の隠しキャラがいるので、それらの使い方も合わせて紹介しよう。

キャラ名	使用コマンド
メモリー女王	カーソルをランに合わせ、レバーを真下に4回以上入れ決定
ダークラン	カーソルを3人組に合わせ、レバーを真下に4回以上入れ決定
メヴィウス	カーソルを3人組に合わせ、レバーを真上に4回以上入れ決定
スプライツ	カーソルをランに合わせ、レバーを真上に4回以上入れ決定



もちろん対戦でも使用可能。最強の座を賭けて勝負!

メモリー女王

ワープして現れるお菓子型の弾が、自機を狙って一直線に飛んでくる。複数同時に現れた時は、左右どちらかに誘導し、まとめて避けるといい。下の方に現れることもあるので注意。

端に誘導して一気に反対側に逃げるとよけやすいだろう



NEO·GEO　ＳＳ　ＰＳ

ネオジオ家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。今回は、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』のロム版、CD版をダブルで徹底的に紹介だ！

NG ROM

家庭用ロム

ついに家庭でも『KOF'97』が遊べるぞ！　今回は隠しキャラも含めると史上最多の35キャラ。家庭で全キャラ制覇をめざせ！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK	
発売中　32,000円	
格闘アクション	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	×
SS	×
2人同時プレイ　シングルモード　VSモード　サバイバーモード	

サバイバーモードやシングルモードなど様々なモードが用意されてるぞ！

基本的に家庭用としての仕様は『KOF'96』の時と変わっていない。

もちろん、業務用で使える隠しキャラ（'94京、暴走庵＆レオナ、オロチチーム）はすべてのモードで使えるぞ。

家庭用ならではのモードがそろう

●TEAM PLAY

3人1組のチームバトルで対CPU戦を楽しめる、最もオーソドックスなモード。

今回は総当たり戦ではなくなり、6組勝ち抜いた時点で中ボスとのバトルになる。

●TEAM VS

対戦専用モード。試合が終わるたびにキャラ選択画面になるので、友達と遊ぶ時はこのモードの方がラクだ。

●SINGLE PLAY

本来3人1組のチームバトルであるKOFを、1対1のルールで2本先取形式で対CPU戦を楽しめるモード。

ちなみにエンディングはそのキャラが所属するチームのもの。真吾と庵はエディットチームのエンディングだ。

●SINGLE VS

こちらは1対1の2本先取形式での対戦モード。1人のキャラだけで対戦したかったらこのモードで。

●SURVIVOR

35キャラから1キャラ選び、1試合1本先取の総当たり対CPU戦を楽しめるモード。

このモードではチームバトルの時のように、体力は次の試合に持ち越しとなる。もちろん、試合終了時に少しだけ体力は回復するぞ。

また『KOF'96』のロム版と違い、タイム、スコアの集計は別々。どちらもレベルは1、タイムスピードはノーマルで固定。乱入は不可だ。

●OPTION

設定項目は全部で5つ。

1つ目はレベルセレクト。対CPU戦の難易度を、BEGINNERからEXPERTまでの8段階から選べる。

プレイタイムは、SLOWから∞（制限タイムなし）まで、タイムの減るスピードを6段階に調節可能。

またメッセージの言語選択は日本語、英語、スペイン語、ポルトガル語から選べる。

パッドセットはボタンの位置を設定できる。パッドで遊んでる人には必須かも。

また今回新たに加わったのがステージセレクト。VSモード（チーム、シングル）で闘うステージを選べる（初期設定ではOFF）。



レベルを1にすればオロチだって余裕ッス―　たぶん…


シングルモードもアリ。2本先取形式だ



サバイバーモードでもこの通り、暴走ズ&オロチチームも使用可能（'94もOK）

NG CD

家庭用CD

こちらはNG CD版『KOF'97』。CD版ならではのデモカット機能はもちろん、CD独自のモードも追加されているのだ！

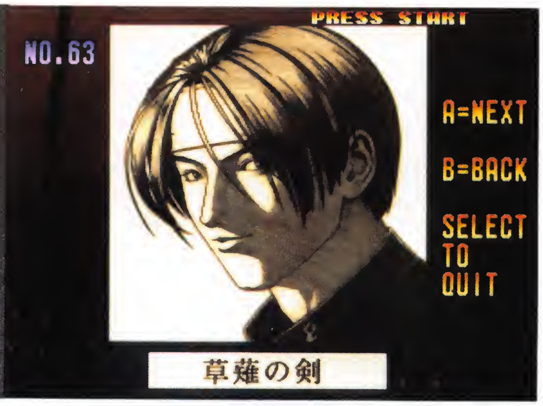
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK	
10月30日発売予定　6,800円	
格闘アクション	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	×
SS	×
2人同時プレイ　デモカットモード　アートギャラリーモード	

NGCD版には描き下ろし満載！ アートギャラリーが追加されたぞ！

後発のCD版はロム版のすべてのモードに加え、ローディングを短縮する『デモカットモード』や描き下ろしイラストを自由に観賞できる『アートギャラリーモード』などが追加されているぞ。

また、細かいところのバランスなども多少修正されている。



タイトルに注目…って、「草薙の拳」じゃなかったっけ？ KOFでは…



こちらは八尺瓊の勾玉さん。こんなにハイクオリティなイラストがたくさん入ってます

デモカットモード

このモードにすると、試合前演出、中間デモ、ボス戦前デモがカットされ、ローディングが短縮される（エンディングはカットされない）。

また、このモード中はデモカットだけでなく、キャラクター選択画面やオーダーセレクトまで、一貫して一画面構成になるのだ。

少しでもロード時間を短縮したい、って時はこのモードにしよう。



ポーズが微妙に違うオーダーセレクト画面

デモセレクト

『KOF'96』CD版にもあった機能で、一度ゲームクリアしたチームの、キャラクターのデモ及びエンディングを自由に観賞できる。

もちろんレベルは1でも構わないので、がんばってクリアすべし。

アートギャラリーモード

CD版で新たに追加されたモードがコレ。このモードでは、総数50点以上にも及ぶ未発表イラストを専用の画面で観賞できる。

その内容もコミカルなものからリアルなものまで、どれもオリジナルスタッフによる入魂の描き下ろし！ まさに必見モノなのだ。



リアルなやつだけじゃなくて、こんなのもあります



ちづるのお姉さんって、まさか「かめ」さんなのか!?

速報！

SS版が発売されたばかりの『天草降臨』だが、後発となるPS版ではその名も『サムライスピリッツ天草降臨スペシャル』として発売が決定。

どのへんが〝スペシャル〟かというと、なんとPS版専用キャラとして、あのチャムチャムが使用できる！ ただしCPU戦には使えず、あくまで対戦専用のスペシャルキャラだということ。

気になる発売日は…やっぱりまだ未定。早く決まって欲しいね。



写真はどちらもSS版スプライツから

続いてSS版『ティンクルスタースプライツ』。こちらはなんと、イラストギャラリーの進化版である『ティンクルスター・エターナルボックス』を収録したおまけディスクとの2枚組で発売されることになった。

他にもおまけディスクにはファンのイラスト全掲載やキャラクター自己紹介、設定資料なども入っている。

しかしその分発売は延びて、12月18日になってしまったのだ。うーん、ちょっと残念。

残念といえば、PS版『マネーアイドル・エクスチェンジャー』。'97年冬に発売が延びてしまったのだ。開発は一応進んでるようだけど…。でも「まだ延びるかも」なんてウワサも…？



発売は12月にのびちゃったけど、そのぶん2枚組になったのだ

※画面写真は開発中のものです。

安井邦彦の遊びは終わりだ!!

—ROUND 16—

秋の夜に降る旋律(しらべ) 安井邦彦 月に吠える

『KOF'97アレンジサウンドトラックス』に収録されている俺の新曲、『風のアレゴリー』はもうみんな聞いたかな？ ギターのみの伴奏に、安井さんの個性的なボーカルスタイルが絶妙なこの曲。完成にはこんな秘話が…!?
それでは、今月もいってみよ～！



♪オオ～トゥナイ～♪未だに頭から離れない新曲の独特なメロディ

皆さん、こんにちは。

秋たけなわ、運動会日和の今日この頃ですが、いかがお過ごしですか？

さて今回は『KOF'97アレンジサウンドトラックス』も発売されたということで、わたくしが歌わせていただいた、俺の曲についてのお話です。

とはいってもねェ～、もう世に出てしまった歌について、あとからあれこれいうのもねェ～、ハハハ。まァ思いつくまま、〝こぼれ話〟をつづっていこうかな…。

というわけで〝こぼれ〟るといえばアナタ、星空がこぼれ、涙もこぼれるのが俺の新曲、『風のアレゴリー』ですよ、うん。いやぁ、かなり意表をつかれた人も多かったのではありませんか？ 実は僕自身もそうなんです。ハハハ。

♪くーらいー、ろじーうらー、みーあげーたーよぞーらーにー…♪

実は原稿を書いている今でも、この曲が頭の中をぐるぐる回っちゃってね。レコーディングからもうひと月も経っているというのに、今頃になって妙にあのメロディが僕を襲ってくるんです。ああ何故だろう。

歌録りの3日前に、オケ録り（伴奏のレコーディング）のための「仮歌」という形で初めて歌わされた時には、なかなか頭に入らなかったんですけどねェ…。

♪ドォーント、ブレイクマイソウル、オオー…トゥナイトー！ 冷たいくーもが、流れてーくー♪

俺なら〝月〟、〝夜〟…曲作りに深く影響するキャラクターのイメージ

さりとて『夕陽と月』はともかくも、『月の狂炎』、そしてこの『風のアレゴリー』と、マイナー（短調）な曲が続いていますねェ、俺くんは。どちらかといえば、夜の雰囲気が漂うような…。



八神　庵／『The King Of Fighters '97』
©SNK 1997

SNKの各キャラクター向けの楽曲については、しかるべきスタッフの皆さんが、曲調、メロディ、リズム、テンポなど、音符一個一個に至るまでこだわり、念入りに検討して決めていくんだそうです。その過程でボツになる曲もたくさんあるとか。

そういった話やデビュー以来の俺の〝生き様〟を考え合わせると、彼の曲が明るく楽しい京やアテナやナコルルみたいな曲にならないのも、当然かも知れませんね。

でも、SNKキャラクターの歌はみんないい曲ですね。どれも僕は大好きです。

曲の完成を支える頼もしいスタッフの方々俺って結構幸せ者だね！

また、『風のアレゴリー』の曲中に流れる渋いアコースティックギターの伴奏は、日本屈指のギタリスト、梶原さんによるものなんですよ。この方には今までの曲でもお世話になっているんです。作詞の方でも、MOMOさんという強力な美人作詞家がいるしね。

いろいろな人たちの力に支えられて、俺くんも男冥利につきますな。ウオッホッホ。

それから余談になりますが、『風のアレゴリー』のレコーディングと同じ日に、モンスター前塚さんの『チョイ・ボンゲ音頭』の録りがありまして、その場に居合わせた僕も『コーラス&合いの手要員』として狩り出されました。

「声が目立つからもっと遠くでやってください」なんていわれながらね…ハハ。

てなわけで、そろそろおしまいです。また次回、お会いしましょう！

安井邦彦 YASUI KUNIHIKO PROFILE

(やすい くにひこ)

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：4～5年
〈声優としてのキャリア〉
ネオジオゲームキャラ：八神　庵（KOF'95、'96、'97）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ・映画：「ER　緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

安井邦彦の おヤスイ御用だ！

俺に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるこのコーナー。前回のスペシャルはどうだった？ 質問がたまったらすぐに第2回をしちゃうので、みんなもどしどしハガキを送ってくれーー！

Q：俺に恨みを持っているというニューフェイスチームですが、俺は彼らのことをどう思っているのでしょう？
（福井県：そうによろよ～）

A：う～ん、この頃オロチ度の高い俺を演じている僕としては、どうもこの話題についての本能的にコメントしづらいんですよね。でも僕が俺なら、きっとこういうでしょう。

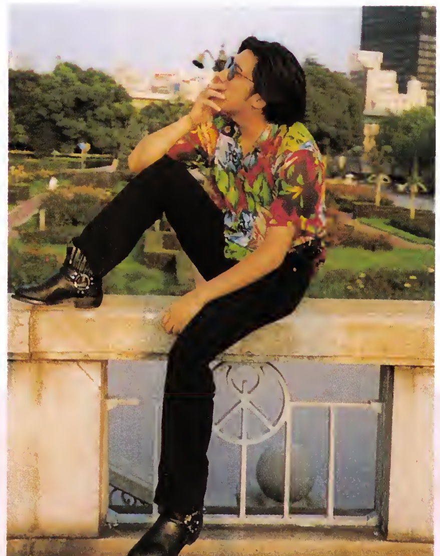
「七枷？ フン、話にならん。脳ミソまで筋肉バカのあいつに一体何ができる。それにシェルミーとかいういかにも見通しの悪そうな女、子供だましの色気では、この俺は惰とせんぞ。さらにクリスという小僧に至っては、ウィーン少年合唱団にでも入った方が保護者のためだ。

いずれにしろ貴様らのような凹凸トリオなど、完全にOUT OF眼中だ。バカめ！」

なんてね、ちょっと苦しいけど。ホホ。

野中政宏の へへ、燃えたろ？ 第4回

秋といえば、スポーツの季節！　京と同じく、体を動かすことが大好きという野中さんに、スポーツに対するこだわりを聞かせてもらったゾ。
それから全国の野中ファンに朗報！　皆さんのリクエストにお応えして、今回から野中政宏質問コーナーを設置するゼ！　バンバン質問を送って、野中政宏のルーツを探れ！



PROFILE

野中政宏（のなか まさひろ）
誕生日：10月15日　出身地：広島県　血液型：A型　趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン通信　担当ネオジオキャラ：草薙　京（KOFシリーズ）／首斬り破沙羅（サムライシリーズ）
その他の仕事：FM守口にてDJ、CMのナレーションなど

秋晴れの爽やかな空の下 皆もスポーツしようぜ！

手に汗握る大迫力！観るとはまってしまうプロのスポーツ試合

どんなスポーツでもプロってスゴイよね。
例えばバスケの選手。学生の頃はずっと興味のなかったバスケも、10年くらい前にNBA（アメリカのプロバスケットボールリーグ）をテレビで観てから結構好きになったし。
京が得意だというアイスホッケーも、NHL（アメリカのプロアイスホッケーリーグ）の試合なんかスゴイ迫力だもんね。
今度の冬、長野で冬季オリンピックがあるでしょう？　それに「NHLのドリームチームが出るらしい」と聞いて、今から楽しみにしてるんだ。

スポーツとの出会い…それはある野球選手のホームランだった！

ところで、僕がなんで『スポーツ好き』になったかというと…あれは小学校1年生の時。僕が家に帰ってくると、父親がビールを飲みながら野球のテレビ中継を観てたのさ。
その試合は昭和50年の、甲子園球場で行われたオールスター戦。よく野球を知らなった僕は、ただなんとなく画面を眺めてたんだ。
当時はまだ白黒のユニホームが多かったんだけど、その中に2人だけ『赤いヘルメット』をかぶった選手を見つけて（以下広島弁で）、
僕「あの赤い人、誰？」
父「広島カープのコージじゃ」
僕「じゃ、もう1人は？」
父「あれはキヌガサ」
その選手は、今は野球解説者として活躍している山本浩二さんと衣笠幸雄さんだったんですよ。しかもよくみると、その2人のうちの1人、コージがセ・リーグの4番を打っているじゃあーりませんか！
野球で4番バッターといえば、"ホームランを打つ、チームで1番スゴイ人"と思っていた僕は、コージのことが急に自慢になったんだ（笑）。なにしろ地元の人が、あの王選手を押し退けて4番を打っていたんだから。
身を乗り出してワクワクしながらテレビの前に座り直した僕に、コージは2打席連続で素晴らしいホームランを見せてくれた。
今思えば、それがスポーツに興味を持った最初の出来事だったな。

学生服を真っ白にしてボールを追いかけた中学生時代

中学に入ってよく仲間とやったスポーツは、バレーとサッカー。バレーは1年の時に、サッカーは2〜3年の時に夢中になってやったんだ。
でも別に正式にクラブに入っていたワケではなくて、あくまで休憩時間のお遊び。とはいえやりはじめるとムキになるタイプなので（笑）、クラブに入ってる仲間に教えてもらって、基礎から練習しました。1年中本当に毎日やっていたせいか、最後にはクラブの連中にも負けないくらい上達しましたよ。
でもそのお陰で、黒い学生服がいつも埃や砂で真っ白。女の子には敬遠されてたんだろうな。ニブイから気づかなかったけど。
当時はJリーグもなかったし、テレビでサッカーを観ることも少なかったけど、日産自動車（現横浜マリノス）の木村和司が大好きだったな。
'93年にJリーグがはじまってからは、サンフレッチェ広島やジュビロ磐田とかの、チームプレー型のチームを応援してます。
ま、何はともあれ、スポーツってイイよ！　秋になって天気もいいし、皆も青空の下に出ていこうぜィ！



草薙　京／『The King Of Fighters '97』
©SNK 1997

野中政宏の お楽しみはこれからだ！

ついにはじまった野中政宏質問コーナー！　野中さんのコト、もっと知りたい！　というギャル&少年よ、君たちのアツイ質問をお待ちしてるゼ！

Q：野中さんはゲーセンにいったりしますか？
（島根県：サンチョ命）

A：仕事帰りにちょっと寄ってみたりしますよ。KOFしかやらないんだけどね。
僕はすぐに熱くなるので、やたらとウルサイです。
「よっしゃ、いくぜ！　こんの！　この！　この野郎!!　げっ！　あぁーっ、やられるーっ!!　おっ、よっしゃ!!　くらえーっ！　あれ？　あっケツ出したな、くそ!!　うぉりゃ！　くらいやがれーっ!!　よっしゃーっ!!　フッ、燃えたろ!?」ってな感じ（笑）。
ゲーセンの皆様、筐体は壊さないようにしますので、ウルサイのは許してください。
見かけたら、声かけてね。

SPECIAL PRESENT!!

野中政宏のサイン入りメディアホルダーを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202号
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「へへ、燃えたろ？　11月号」係まで。
締切りは11月9日必着。発表は1月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので予めご了承下さい。
9月号の当選者は、兵庫県の中西啓介さん。おめでとう！

生駒治美連載vol.18

碧い砂時計

ナコ&リムが司会を務めるラジオ番組とは…!?



ナコルル／『サムライスピリッツ～侍魂～』©SNK 1997

生駒治美 いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。

その他、TVアニメ『こどものおもちゃ』、ラジオドラマ『HAPPY BOY』などでも活躍中。



東京・表参道にて

SNKのラジオ番組開始！その名も『ねおちゅぴ』!!

空が高くなって、過ごしやすい季節になりました。私のネギくんも機嫌がいいみたいであります。そう、私はナコルルの自然を愛する心にあやかろうと、以前からネギを育てていたのである。

そういえば、ファンの方にハーブを貰ったことがある。怒りゲージを抑える時にこれでリラックスしてみるといいらしい。いわゆるアロマテラピーってやつだな。

今は彼の教えに従って、ローズマリーがネギくんの横に並んでいる（セキタククんありがとね）。これで私も一歩一歩、ナコルルに近づいているわけだな（ホンマか?）。

さて、ここでみなしゃんに、BIGなお知らせがありまーす。なんと私、生駒治美が美少女アイドルでデビューしまーす!! って、そんなわけないだろ!!

実は私生駒と、リムルル役の神谷けいこちゃんがお届けするラジオが、10月からSTARTするのだ!! その名も『ねおちゅぴ』（やっぱりナメてるよ）。

当の本人が冗談でしょーって構えていたら、アッという間に決定してしまったようだ。どうやらスペシャルマジらしい…（わたしゃ知ーらない）。

SNK会議室での打ち合わせサブタイトルに意味不明文字が!?

そして先日、『第1回無謀な企みSNKラジオ打ち合わせもどき・実はみんなで騒いでおりました〜の会』が開かれたのだ。

Y氏の進行のもと、会議もどきは進んでいたが、すうどんもびっくり3分もたたぬ間に、けいこちゃんの開口一番で、もろくもみんな壊れていったのでありました。レバニラ、乳酸菌、2000Sなど、意味不明文字が飛び交い、すっかり連想ゲーム大会。

みなしゃんは、いったいこれ何?? とお思いでしょう。そう、実は私たちはサブタイトルを決めていたのであーる。

時間内には決められず、とうとう会議室を追い出され、まぁちょっとお腹もすいたことだしと台湾料理を満喫し、食後の運動にゲームセンターで遊び、場所換えしてまた激論続行。

相変わらずぶっ飛ばしているけいこ姫は、どんどんエスカレートし、とどまるところを知らない。会話がどんどん離れ、遠くの島に流されていきました。挙句の果てに、スタッフにもあだ名をつけねばと、「セバスチャン」「じいや」「10円まどか」と、しっかり私たちの僕（しもべ）に仕立て上げ、楽しんでおりました。

唯一仕事をしていたのは、書記係のライターTさんだけだな（ご苦労様でござる）。

とどのつまり「電車なくなるー」と叫んで、私たちは嵐のように去っていったのである。あとでよく考えてみると、結局決定したのは『ねおちゅぴ』だけだったような…??

先の読めない『ねおちゅぴ』…みんなも一緒に協力してね!!

どうなることやら〜と、ご心配の方々も多いかと思いますが、まぁ私も先が読めないのでありますから、心配すんなって（おいおい）！

とにかく、色々と企画を出し合って頑張っておりますんで、みんな楽しみにしておいてね（Kさんにゆうて、フリークにもわんさかプレゼント出してもらわなあかんあぁ…ふむふむ）。

まぁ、私もけいこちゃんもラジオの司会は初めてなので、まわりのみなさんに協力してもらって、一方通行にならない楽しいものが作れたらいいなと思っております。

えー、そのためにもですな、何かええアイデアあったら、今すぐ手紙くれーー！ 大至急やでーー!!

生駒治美のなんでも質問箱

Q ナコルルの好きなものは動物とありますが、生駒さんは動物は好きですか？ もし好きなら、どんな動物が1番好きですか？

（埼玉県／H・Wさん）

A 私は手癖が悪いようで、小さい時から毎日いろんな動物を拾ってきては、親に内緒で飼っていた。でもすぐバレちまって、泣いて頼み込んだものだ。

ずっと犬が好きで、最高4匹まで飼っていたが、5年ほど前に拾った猫が可愛くて、今は猫を愛している。動物好きの拾い癖は、まだまだ続くだろう。

PRESENT

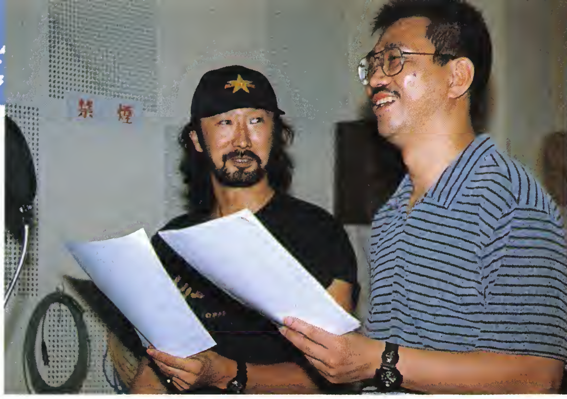
生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル&リムルル）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「碧い砂時計 11月号」係まで。

締切りは11月9日必着。発表は1月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。9月号の当選者は、長野県の藤森亮治さん。おめでとう!!

※『生駒治美のなんでも質問箱』への質問を募集します。生駒さん本人のことやキャラに関することなど、聴きたいことをハガキに書いて送ってね! 待ってます♡



幕末浪漫 月華の剣士™

アフレコ収録インタビュー

続報！『月華の剣士』アフレコ密着取材

『月華の剣士』アフレコ直後の声優さんに直撃インタビュー！　テンションを持続したままの熱いコメントをお届けするぞぅ!!



去る9月11日、東京某所にて『幕末浪漫 月華の剣士』のキャラクターボイス収録がおこなわれた。今回収録されたのは天野漂、一条あかり、斬鉄、鷲塚慶一郎の4キャラ。収録の方は順調に進み、収録直後にもかかわらず、声優さんたちは心よく取材に応じてくれた。

話を聞けば聞くほど『月華』の完成が待ち遠しいぞ。さぁ、このコメントを読んで、みんなも期待を膨らませてくれ！

大塚明夫（おおつかあきお）　天野漂（あまのひょう）





もっと芝居がしたいなっていうのが感想。もっとドラマの中に入っていきたいって感じだね。ゲームということでバトル画面がメインだったけど、幕末という時代をもっと表現したかったな。

天野漂というキャラについては、はっきりいって僕をおいて他にない（断言）！　かなり気にいった。多分、そこらを歩いている犬にいう台詞なんだろうけど、「いい感じだろ」っていうのが、これがいいんですよ（笑）。ぜひ、みんな遊んで、ソフトを買ってOVAを作ってもらおう!!

麻績村まゆ子（おみむらまゆこ）　一条あかり（いちじょうあかり）





やっぱ関西弁ということで緊張しました。ブースではビシビシたたかれました。生駒さんにも（笑）。ボケてばっかりの私ですが、今度、機会があったら関西弁でつっこんでみようと思います（笑）。

あかりちゃんはすごくかわいいキャラです。このキャラクターを演じることができて、とても幸せです。13歳ということで、若返った気がして嬉しかった。特に気に入った台詞は「なにゆうてんねん」！

あかりちゃんは強いキャラだと思うので、ぜひ使ってくだちゃいッ!!

方言指導　生駒治美嬢登場！



順調に収録が進むスタジオに突然生駒治美（いこまはるみ）嬢が登場！　まさか隠しキャラにナコルル登場か⁉　突然のスクープに、にわかに騒然とした取材陣であったが、実のところ、生駒さんは麻績村さんの関西弁指導として収録に協力することになっていたらしい。生駒さんお疲れ様でした。

大友龍三郎（おおともりゅうざぶろう）　斬鉄（ざんてつ）





無表情でつぶやくように話すので、一言、一言にテンポを持たすのが難しかったですね。あと、ゲームが早いので、短く話すのが難しかったです。

斬鉄はニヒルな感じの役でよかった。いつも悪役が多いんで、いつものパターンに近いかな。二枚目は恥ずかしくてダメなんですよ（笑）。

印象に残った台詞は「敗者、死すべし」。勝つことだけに生きがいを求めるキャラ、こういうキャラはかっこいいですよね。うまく表現できたかなって感じです。最後に一言、「やるべし！」

小西克幸（こにしかつゆき）　鷲塚慶一郎（わしづかけいいちろう）





もっとフケてるキャラだと思ってたんですが、思ったより若かったんで、すこし楽になったかな。感想は、時代背景、人物設定もしっかりしてるし、ゲームだけでなくドラマでやりたいなって感じでした。

僕が思うに、鷲塚は幕末という舞台、そして新撰組を代表するキャラだと思うんです。だから舞台の、新撰組の、自分（鷲塚）の位置を考えて、それらがうまく表現できればいいな。まぁ、それができているか、いないかは、プレイした人が判断して下さい。みなさん鷲塚を使って下さい。

キャラクターテキスト

ブルー・マリー





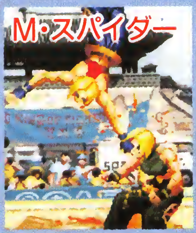
華麗なコマンドサンボで狼たちと渡り合うS級のフリーエージェントブルー・マリーのすべてに迫る！

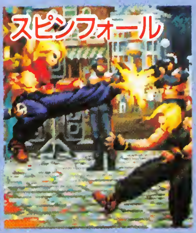
バキューン！

必殺技


ストレート・スライサー
相手の足に向かって突っこむ下段判定の突進技


バックドロップ・リアル
コマンド投げ。間合いはかなり広いっス


M・スパイダー
跳びかかり、相手の腕をつかむ移動投げ


スピンフォール
相手に向かって跳び上りカカトを降り下ろす技


M・タイフーン
お馴染みのコマンド投げ。ヒット後のバラがポイント♡


M・ヘッドバスター
中段当て身投げ。追い打ちで特定の技が入る


M・リバースフェイスロック
上段当て身投げ。空振りした時のスキは大きめ


バーチカル・アロー
蹴り上がり攻撃する。追加技はM・スナッチャー


M・スプラッシュローズ
突進して高速で相手を攻撃する技。ヒット後の追い打ちがいい感じっス


M・ダイナマイトスウィング
跳び上がり相手を空中で投げたあと、着地後に再びつかんで振りまわし投げ飛ばす技

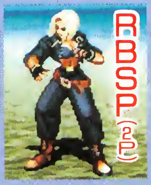
衣装


RB餓狼（2P）
大人っぽい紫。1Pは餓狼3の1Pと一緒

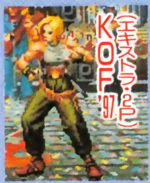

餓狼3（2P）
2Pは上が青で、下が黄緑色っス

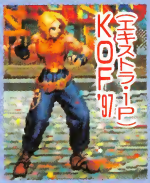

餓狼3（1P）
初登場のスタイルです。ジーンズの星がいいっスね


KOF'97（アドヴァンスト・1P）
KOFはタンクトップからフォルダーネックに


RBSP（2P）
2Pはダークカラーで統一。淡い金髪とあってるね


RBSP（1P）
ジャケット着用。タンクトップが赤から青に


KOF'97（エキストラ・2P）
2Pは渋めの色が主体かな。1Pとは違ったよさが♡

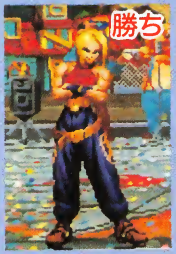

KOF'97（エキストラ・1P）
エキストラ1Pは上がオレンジ、下はジーンズです


KOF'97（アドヴァンスト・2P）
2Pは全身ダークカラー。かっこいいっス

ポーズ


登場
アントンにジャケットを投げて、準備OK


負け
タイムアップ負け。あらあらって感じかな


勝ち
しぐさがかわいい勝ちポーズ。「FUU…i did」



登場（VSテリー）
VSテリー専用オープニング。「ハイ！ ハンサムボーイ」

プロフィール

格闘技：コマンドサンボ
誕生日：1973年2月4日
年齢：23歳
出身地：アメリカ
血液型：AB型
身長：168cm
体重：49kg
スリーサイズ：B86・W54・H85
趣味：バイクツーリング
好きな食べ物：ビーフカップ
得意スポーツ：野球
大切なもの：革ジャン
嫌いなもの：ネコ
好きな音楽：バラード
特技：嫌なことをすぐ忘れること、ボーカル（ロック、バラード）

★NF人気投票結果

第1回 23位	第2回 20位	第3回 12位
第4回 13位	第5回 14位	

※プロフィールはその主演作より編集したものです。

ブルー・マリーの素顔に迫ってみよう

武道の申し子にして敏腕エージェント

ブルー・マリー。本名マリー・ライアン。彼女は代々優れた格闘家を世に送り出してきた家系に生まれ、幼い頃からあらゆる護身術を学んだ。その中でもコマンドサンボを得意とし、サラブレッドの素質を開花させる。

職業はフリーエージェント。秦の秘伝書を調査するため、サウスタウンを来訪することになり、『餓狼3』で餓狼シリーズにはじめて登場する。

とまぁ、それからの活躍は皆さんのご存じの通り。特に彼女の使うコマンドサンボを主体とした華麗な技の数々は、我々を魅了してやまないよね。

彼女は、「人間の体には壊れやすい部分がいくつもあるの。そこを的確に捕らえるだけ。それに私の仕事は場所を選べないから、その場その場で最も有効な戦い方を探すわ」と語っている。

つまり小柄な彼女が、その体格から考えられない破壊力を秘めた攻撃を繰り出せるのは、無駄のない戦い方を常に研究し、実践する仕事柄にあるからだろうね。

さらに彼女は語る、「本当の戦いのプロは世界でも私だけよ、ヤワな格闘家には負けないわ」



依頼によっては、とても危険なことも多々ある大変な職業だ

悲しい過去…そして未来

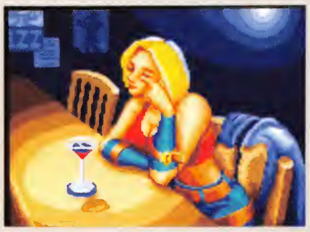
マリーにはかつてブッチという婚約者がいた。

2人が出会ったのは、マリーの20歳の誕生日。シークレット・サービスをしていたマリーの父がマリーとブッチを引き合わせたのだ。

ブッチは、マリーの父同様、とても優秀なシークレット・サービスの一員で、マリーの父とともに6ヵ月後にパレードに出席する大統領の、護衛にあたることが決まっていた。

その後、マリーとブッチは父親公認の仲となり楽しい日々をすごす。またマリーはブッチが得意としていたコマンドサンボを彼から習い、みるみる上達していった。

しかし、この楽しい日々は長くは続かなかった。大統領護衛の日、パレードも終わりに近づいた頃、大統領暗殺を企てたグループの凶弾が、マリーの愛する2人の男の命を奪ってしまったのだ。


いつものバーで1人、お酒を飲むマリー。その瞳には涙が…

マリーはこんな悲しい過去をもっていたんだ。

マリーは仕事を依頼されると決まって、とあるバーに寄り、ブルーのカクテルを注文する。そのカクテルの名前はブルー・マリー。ブッチが一生懸命マリーのイメージを伝え、つくってもらったオリジナルカクテルだ。

彼女がいつも着てるレザージャケットはブッチの形見。そして彼女の使うコマンドサンボは彼から習ったもの。彼女の特技は嫌なことをすぐ忘れることだというけど、やはり忘れられない思い出はあるのだろう。

しかし、登場回数を重ねるごとに彼女は確実につらい過去を克服し、前向きに生きていこうとしているように見える。サウスタウンでの新しい戦いが彼女に再び前向きに生きる勇気を与えているのかもしれない。（ところでテリーとはどんどん親密になっていくように見えるけど気のせいかなぁ？）

彼女が完全に悲しい過去と決別し、新たな幸せをつかむ日はいつだろうか？



なんと大事な帽子をプレゼントされちゃったぞ♡

相関キャラ

●テリー・ボガード

いわずと知れた餓狼シリーズ主人公。マリーとは境遇が似ていることもあり、気のあういい友達関係にある。

●ギース・ハワード

ハワードコネクション総帥。マリーの祖父から古武術を習うが、のちに彼を殺害する。


そうです。このお方がマリーの祖父を殺害しちゃったのだ

●ビリー・カーン

ギースの部下で棒術の使い手。ギースの命令によりKOF'97でマリー、山崎とチームを組む。

●山崎竜二

闇のブローカー。マリーは山崎を監視するという依頼から、KOF'97において彼とチームを組むことに。

●アントン

ゲーム登場時や勝利画面に登場する、お馴染みマリーの愛犬。ちなみに犬種はイングリッシュポインター。


お馴染みのアントン。犬猿の仲というけど、テリーの猿とは仲よさそうだったね

ワンポイントキャラクターレッスン

マリーといえばコレっ！コマンドサンボに迫る!!

コマンドサンボとは？

コマンドサンボを語る前に、まずサンボについて説明しよう。旧ソビエト連邦の15の共和国には、古くから多くの民族格闘技が存在していた。これらの民族格闘技をすべて結合し、編み出されたのが「サンボ」なのだ。

旧ソビエト政府が、共産圏を統一する手段として民族格闘技の集大成であるサンボを国技としたのが、その誕生のきっかけとなった。多種多様の格闘要素、さらにその威力を最大限に引き出すため解剖学的理論を取り入れたこと、これがサンボが最強といわれる理由だ。

また、その多彩な間節技から、究極の護身術ともいわれている。

サンボは'38年に全ソ体育委員会により国技として認定された。それからサンボのスポーツ化が進み、スポーツサンボが確立する。

このスポーツサンボをより実戦的にしたものが「コマンドサンボ」だ。もともとは特殊部隊専用の軍隊格闘技であり、その実戦的な数々の技はあまりに危険なため、近年まで公表されないできた。コマンドサンボとは、格闘技に科学的理論を進んで取り入れた軍隊格闘技なのだ。

コマンドサンボの技

サンボは下半身への間節技が認められている数少ない格闘技の一つ。そのサンボの代表的な技を紹介しよう。カニ挟み：自分の足で相手の足をカニのように挟み、相手を引き倒す技。


『RB』のM．クラブクラッチ。サンボらしい足を使うつかみ技

裏投げ：相手の体を横、または後ろからつかみ、自分の体をねじりながら後方に投げる投げ技。


『RBSP』のバックドロップリアル。まさに名前の通り

＜参考文献＞小島一志監修『格闘技ハンドブック』（高橋書店）、高平鳴海監修『世界格闘技ガイドブック』（新紀元社）

設定原画

リアルバウト餓狼伝説スペシャル



グンと原画点数も増え、動きのあるラフはかなりかっこいいですね。ジャケット、ベルトなど細かな設定もついて嬉しい限り♡　ちなみにこの作品からウェイトが1kg減ったのだ。（CV／生駒治美）

餓狼伝説3

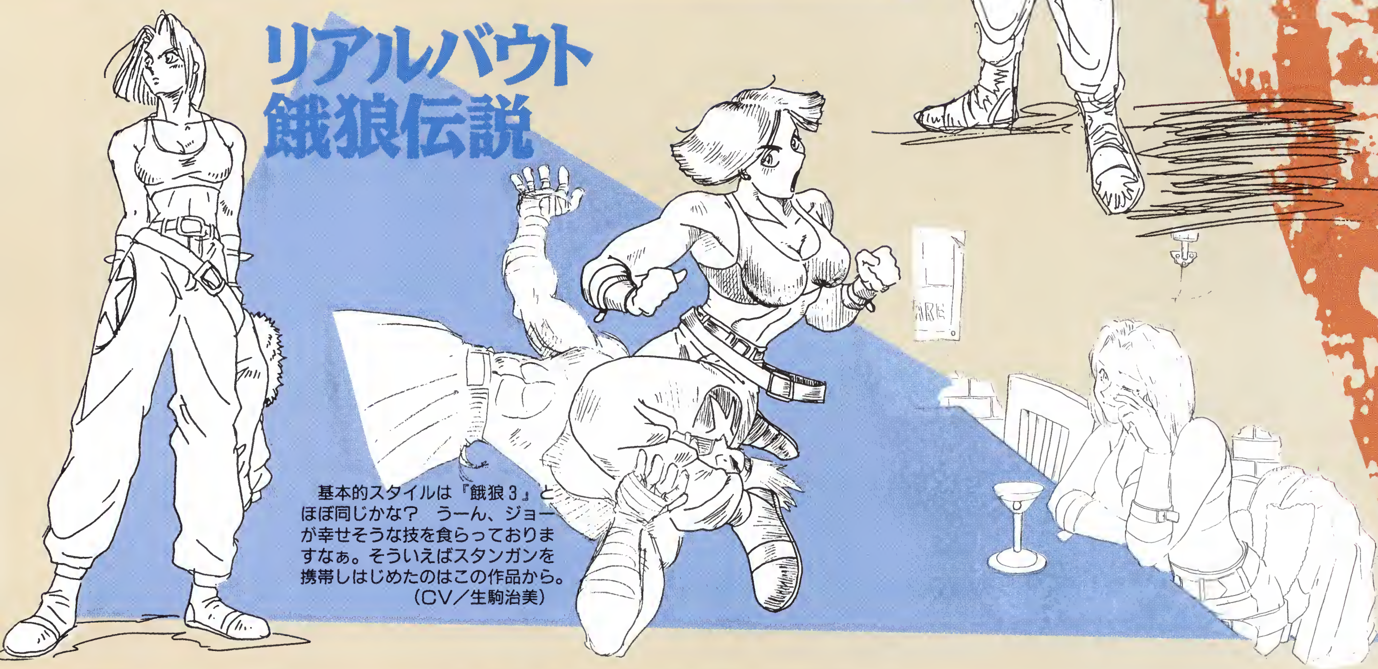
記念すべき初登場作品。銃をもってるってことは、仕事中でしょうか？　かっこいいっス。それにしても、…グラマーでんなぁ♡　（CV／生駒治美）



デザイナー様のお言葉

はい、まずは暴露からやワナァー。
キャラUPの日に、マリーの存在の仮キャラ作成したワナァー。
次の日に会社にきたら、本キャラになってエフェクトもついて完成しとったワナァー。
「小人はイル！」と思ったワナァー（ほんま、小人さんたちありがとうやワナァー）。

リアルバウト餓狼伝説



基本的スタイルは『餓狼3』とほぼ同じかな？　うーん、ジョーが幸せそうな技を食らっておりますなぁ。そういえばスタンガンを携帯しはじめたのはこの作品から。（CV／生駒治美）

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらったぞ。

Q：マリーを設定した際のエピソードをお聞かせ下さい。

A：名前をつける時にかっこいい女の子なので「ブラッディマリー」という感じを考えていましたが、なんだかドロドロしてそうだったので方向をかえて…。クールなお姉さんをイメージし、「ブルー・マリー」という名前ができあがりました。

Q：マリーはエージェントという職業ですが、具体的にどのような事をしているのですか？

A：ちゃんとした(?)仕事の依頼主からの命令で動きます。仕事の内容は重要な人物の護衛だとか極秘情報の収集などさまざまです。

Q：マリーはなぜネコが嫌いなのですか？

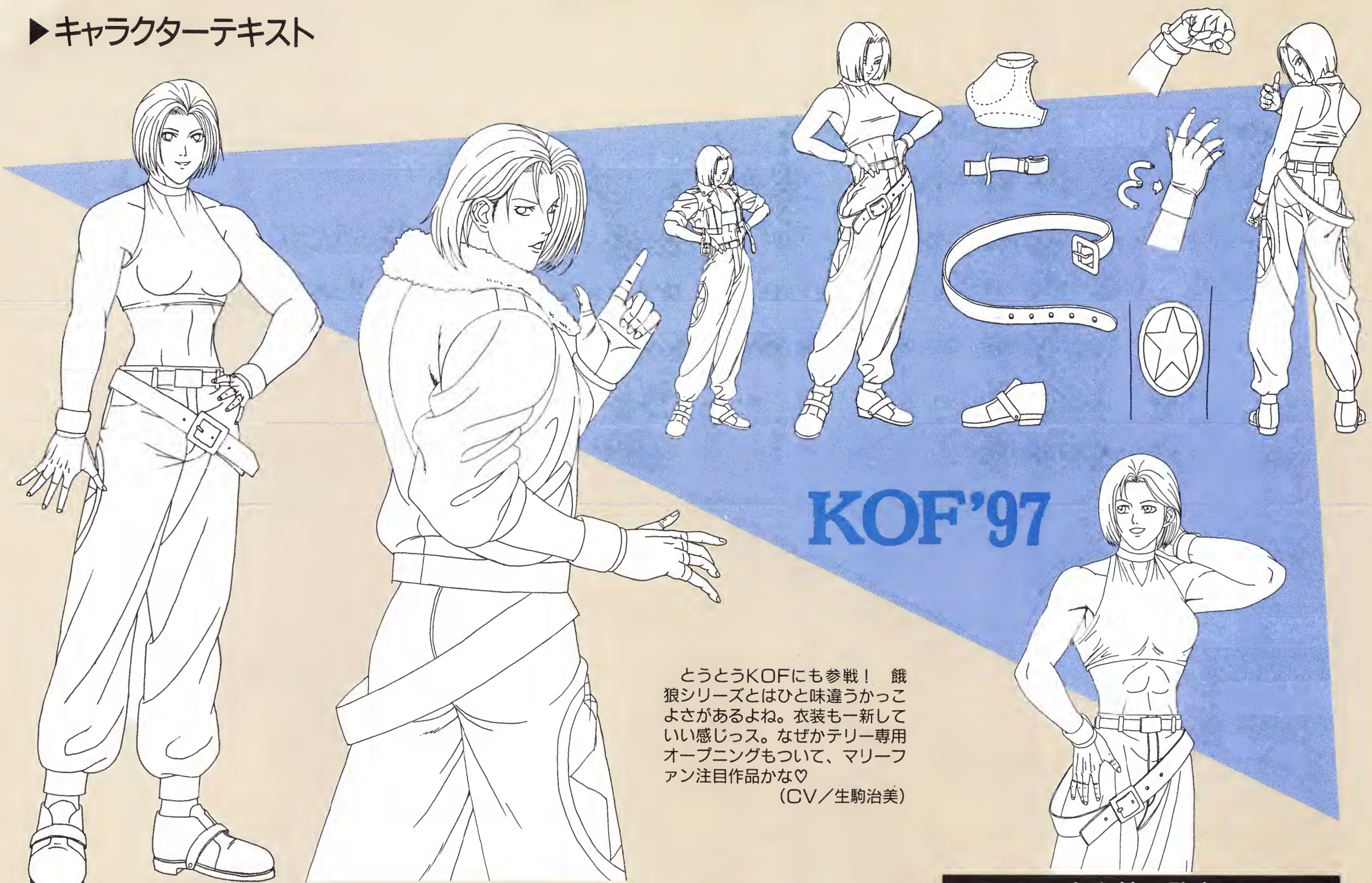
A：自分勝手で気ままなところが気に入らない。

Q：趣味はツーリングだそうですが、マリーの愛車はなんですか？

A：ハーレーダビッドソンの「FLSTF（通称ファットボーイ）」です。



マリーの愛車はハーレー。かっこよく乗りこなしてます♡



とうとうKOFにも参戦！　餓狼シリーズとはひと味違うかっこよさがあるよね。衣装も一新していい感じっス。なぜかテリー専用オープニングもついて、マリーファン注目作品かな♡
（CV／生駒治美）

特選メッセージ

餓狼伝説3

●勝利メッセージ

・あなたが相手じゃ、ウォームアップにもならないわ。（VS対人戦）

・ザンネンだけど、私、強い人がスキなの。（VSジョー）

・私はそんなにカンタンに真似できるような女じゃないわよ。（VSマリー）

RB餓狼

●勝利メッセージ

・ニンジャ？　私と似たような技を使うわりには、弱いのね。（VSアンディ）

RBSP

●勝利メッセージ

・涙をふいてあなたには笑顔の方が似合うわよ。（VS舞）

・あなたのようにアツイ男ははじめてだわ。（VSテリー）

KOF'97

●勝利台詞

・FUU…I　did

・バキューン!!

・Come　On!

エンディング



いい雰囲気のお２人さん。オイラもマリーと飲みにいきたいにゃ



倒れたギースの前に立つマリー。なんかつまんなそう!?



予定外の出来事も簡単にクリアして見事に解決！　さすがプロ



今度の依頼はギースの画策だった。リターンマッチに期待しよう！

次号予告

次号のキャラクターテキストは『餓狼3』で真のボスとして登場、その後の2作品ではプレイヤーキャラとして再登場し多くのファンを獲得した秦兄弟の登場だ！
兄が好きな方も、弟が好きな方もぜひ注目してちょーだい♡　秦兄弟、その魅力のすべてに迫ってみよう！

必殺技一覧表



	餓狼3	RB餓狼	RBSP	KOF'97
必殺技				
バーチカル・アロー	○	○	○	○
スピンフォール	○	○	○	○
ストレート・スライサー	○	○	○	○
スタンファング		○	○	
クラブ・クラッチ				○
M・スパイダー	○	○		○
M・スナッチャー	○	○	○	○
M. クラブクラッチ	○	○		
スタンガンスマッシャー		○	○	
M・ヘッドバスター		○	○	○
バックドロップ・リアル			○	○
M・リバースフェイスロック				○
超必殺技				
M・タイフーン	○	○		○
M・スプラッシュローズ			○	○
M・ダイナマイトスウィング				○
潜在能力				
M. ダイビングスマッシャー		○		
M. タイフーン			○	

その後の狼炎チーム

三匹が行く!

作・画/坂本みのる




ええーい
なまぬるい!!
よぉーく
見ておけっ
攻撃するとは
こういう
ことだっ!!
ばっ
その程度で
肉親の仇だと!?
笑わせるな!!
泣け!
叫べ!!
そして…
八神庵ワンマンショー
死ねえっ
おぉーっ
なるほど
最後のとこが
よく見えな
かったな…
もう一回
やってくれ
ちゃんと
メモしろよ
兄さんを
悪に染め
ないでくれ!!
冗談だよ
アンディ
怒んなよ
なっ
ゆかいな
兄弟だな
あんたら…
ぱっ
そこの人
どいてどいて
ん?
なっ…
なんだァ!?
次号へつづく!!

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

KOF'97 ぬいぐるみ



Aタイプ：草薙　京、矢吹真吾、椎拳崇、シェルミー、ブルー・マリー

Bタイプ：八神　庵、七枷　社、クリス、不知火　舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

5種類1セット

価格:各3,675円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:NU-KOF-01

B・O・F マスコットキーホルダー

5種類1セット

価格:1,575円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:MK-BOF-01



KOF'97 マスコットキーホルダー



15種類1セット

価格:3,675円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:MK-KOF-01

ネオジオウォッチセレクション

③KOF
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ

希望の番号を必ず明記してください。

①番と②番は売り切れです。

価格:各1,995円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:WA-NG-01



申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ここに掲載されている商品の販売期間は11月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

ハード・周辺機器

●NEO・GEOCDZ
SOLD OUT!
価格：20、790円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H-NCZ-03

●NEO・GEOCD
価格：34、440円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H-NC-02

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格：1、890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格：4、095円
SOLD OUT!
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格：2、730円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格：2、310円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

サムライスピリッツ タペストリー

5種類1セット
※閑丸のみ別サイズ

価格:3、150円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:TP-SAM-01
サイズ:A2(594mm×420mm)



ネオジオステッカー



KOF2枚、餓狼3枚の5枚1セット。

価格:2、310円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST-NG-01
サイズ:タテ15cm×ヨコ7cm

ナコルルコスチューム

上着、ズボン、リボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)
※チチウシは含まれておりません。



リムルルコスチューム

上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)



キャラクターシューズ

●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15、750円
送料:F(送料一覧表参照)
サイズ:23.5cm・24.5cm
(希望サイズを必ず明記)



テリーキャップ

フリーサイズ
価格:3、990円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:CP-TER-01



草薙　京ジャケット

価格:36、540円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

草薙　京グローブ'96

フリーサイズ
価格:10、290円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:G-KYO-01



草薙　京ピンバッチセット'96

価格:1、050円
送料:B(送料一覧表参照)
商品番号:B-KYO-01



八神　庵ジャケット

価格:31、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:L・XL
(希望サイズを必ず明記)

八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)



※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

送料（手数料）一覧表

A=いくつでも100円
B=いくつでも300円
C=1セット100円、2セット以上200円
D=2セットまで500円、3セット以上800円
E=1セット500円、2セット以上900円
F=1セット1、000円、2セット以上1、500円
G=1セットにつき1、000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。
●在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】☎03-5395-6776　ネオジオフリークサービス部
受付け時間　PM1:00～PM8:00(土日、祝日を除く)

※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

最新音楽 CD&VIDEO

VIDEO&LD
連続技&対戦の数々…華麗なプレイは必見!!

THE KING OF FIGHTERS '97
SNK



●10月17日発売
4,893円
VIDEO:PCVP-12198
LD:PCLP-00654
カラー/HiFiステレオ/スタンダードサイズ/90分/CLV(LD)
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

アーケードでも対戦が燃えまくってるKOF'97だけど、連続技がうまくできない！なーんて嘆いている人もいるんじゃないかな。

そんな人のために、我がネオジオフリーク編集部監修によるこの一本！本誌でおなじみのプレイヤーが、華麗な連続技をバリバリ見せているのだ。技のタイミングがいまいち分からないという人も、これでバッチリだね！

ナレーションは、野中政宏、安井邦彦、斎藤亜紀子の3人。これはもう手に入れるしか！

ゲームプレイ
ジェイケイ、修羅騎士 鷹、モリスケ、蒼炎闘士ゆーち

プレイヤーズノーツ

夏といえばKOF。というわけで（?）、『KOF'97』のビデオが完成いたしました。今回も我々ネオジオフリークが全力投球！

まず見て欲しいのが連続技。基本的なものから、マニアックなものまで網羅してあります。難易度の高いものにしてありますが、ビデオを参考にしてみてください。そのすさまじい威力を見たら、やみつきになること間違いなし。

そして対人戦では、人気の高いアドヴァンストモードを使用し、全35キャラが激突。数多くの闘いの中から生まれた名勝負を、プレイヤー自らが厳選した、密度の濃い内容になっています。

他にも、おなじみのエンディング映像、おまけ映像も収録しています。

KOFの魅力をあますことなく完全収録した1本。みなさん、存分にお楽しみください。

CD
HN64初の音楽CD満を持して登場!!

ド迫力のレースゲームの音楽CDが、1500シリーズについに登場！ 64らしいダイナミックなゲームだけど、音楽もなかなかスゴイ。アーケードのみならず、CDでもその迫力を味わおう！きっとハマるよ♡



●10月17日発売
1,529円
CD:PCCB-00284
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
初回特典/スーパーピクチャーCD

ラウンドトリップRV
SNK新世界楽曲雑技団

ディレクターノーツ

ハイパーネオジオ64ということで、ゲーム自体のシステムはもちろんのこと、サウンド面もよりクリアで迫力がある、というのが第一印象。ステレオ感もより広がりが感じられ、新世界楽曲雑技団が奏でる音世界にさらなる魅力が加わった感じです。

今回は、オリジナルBGMなどに加え、ドライブゲームならではの『S.E.エディットバージョン』を収録しました。これは、実際の走行場面の音を録音したものです。

プレイヤーをお願いしたSNKのANNE氏はすごく上手で、あまりにも滑らかすぎたため、わざとタイヤを鳴らしてもらったり、臨場感を高める演出までお願いしました。「1位になるのはそんなに難しくないですよー」といいながら、トップでフィニッシュ。さすがです。

筐体には、通常のL、Rの他に頭の後ろで鳴るリアスピーカー、シートから振動とともに鳴るソニックスピーカーの4つがあり、これらのMIXに少し苦労しましたが、迫力、臨場感がある程度は出ていると思います。このCDを楽しんでいただきつつ、ゲームセンターで生の迫力を体感していただければと思います。

CD
永きに渡る闘い…2人の宿命の行方は!?

THE KING OF FIGHTERS '97 ドラマCD〜宿命編〜
SNK

●11月7日発売
2,548円
CD:PCCB-00286
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

※ジャケットは製作中です。

前回の『激突編』に引き続き、現在大好評放送中の『宿命編』が発売されるぞ。

京と庵の2人にスポットを当てたこのドラマは、'97の真相に迫りまくったもの。前回はいなかったニューフェイスチームやオロチもいるし、KOFファンは必聴だ！

CAST&STAFF

草薙 京／野中政宏
八神 庵／安井邦彦
神楽ちづる／斎藤亜紀子
山崎竜二／石井康嗣
ユキ／小島朋子
不知火 舞／曽木亜古弥
七枷 社／粟根まこと
クリス／緒方りお
シェルミー／西川葉月
二階堂紅丸／モンスター前塚
麻宮アテナ／栗栖ゆきな
女子校生／伊藤麻衣
女の子／綾瀬なつき
男A／船戸健行
オロチ／くまいもとこ
ナンパ男／飛鳥紅一
アナウンサー／松田健浩
ナレーション／大塚明夫
脚本／滝本正至
演出／千葉 繁

NEO·GEO FREAK
読者プレゼントコーナー



1
サンフランシスコラッシュ　Tシャツ／5名(SNK)



2
サンフランシスコラッシュ　サングラス／3名(SNK)



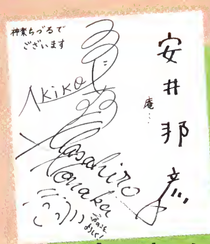
3
マネーアイドルエクスチェンジャー　ポスター／5名(アテナ)



4
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　音楽CD／3名(サイトロン&アート)



5
SNK Characters Sounds Collection Vol. 2　ナコルル／3名(サイトロン&アート)



6
三種の神器チーム声優(野中政宏・安井邦彦・斎藤亜紀子)サイン色紙／5名



7
電流イライラ棒　クリアカードセット／1名(ザウルス)



8
NINJA MASTER'S 覇王忍法帖　ポスター／3名(ADK)

月刊4コマFREAK
作・画／坂崎拓海



応募の決まり

綴じこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。締切りは11月9日必着。発表は1月号(12月9日発売)誌上。

ネオジオフリーク9月号プレゼント当選者発表

①ザ・キング・オブ・ファイターズ'97ポスター
吉兼わかな・兵庫県／大城歩・沖縄県／甲田充明・茨城県／藤原香世子・長野県／浅岡麻貴子・神奈川県

②真説サムライスピリッツ武士道烈伝　ネオジオCDソフト
藤田和昌・岡山県／徳留絵梨香・大阪府／岩佐新・福島県／山本隆一・鳥取県／宮本恵・徳島県

③マジカルドロップIII　ボールペン
西川彩・神奈川県／長谷川貴雄・愛知県／鏡和泰・東京都

④マジカルドロップIII　きんちゃく袋
練生川紫麻・宮城県／酒井己奈・愛知県／松田祥・北海道

⑤ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　ムービングペット
炭井俊人・神奈川県／形山亮・埼玉県

⑥生駒治美サイン色紙
山内麻沙未・静岡県／藤森亮治・長野県／牧倫行・徳島県／白石優樹・山形県／藤田晋輔・香川県

⑦ティンクルスタースプライツ声優色紙
朝田亨・三重県／土門奈生子・北海道／加治木仰・鹿児島県

⑧サイトロン特製オリジナルCDポーチ
出町紀行・神奈川県／岩本幸一・宮崎県／南野健太・三重県／西願貴弘・福井県／澤田剛・岐阜県

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます。

NEO·GEO FREAK 12月号予告

次号は11月8日発売　定価590円（本体562円）

侍魂 ～サムライスピリッツ～
必殺技紹介

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
隠しキャラ対CPU戦攻略

ショック・トルーパーズ
ステージ紹介

◆特集
ネオジオファン必聴!! ラジオ新番組『ねおちゅぴ』

◆キャラクターテキスト
秦兄弟
（餓狼伝説シリーズ）

◆ネオジオ・ボスキャラ列伝
マイト・ディーラー
（マネーアイドル・エクスチェンジャー）

◆声優連載コラム
生駒治美～碧い砂時計
安井邦彦～遊びは終わりだ!!
野中政宏～へへ、燃えたろ?

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　11月号
第３巻第11号　通巻第30号
1997年11月１日発行（毎月１回・１日発行）
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170　東京都豊島区東池袋３－７－９
出版営業TEL03－5992－2051
広告営業TEL03－5992－2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112　東京都文京区水道２－13－12 SKビル202
TEL03－5395－6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●デスク／田原節子，新井正信，平田政憲
●編集スタッフ／稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，森さくら，片山恵子，大島ゆり子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP－たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，松永一美，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／脇田明美
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，印牧利昭，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，奥田雅弘，梶敏也，作花範男，中川真理子，宮崎有史，池田涼子，今村友信

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●NF増刊『ガールズフリーク』の関係からか、最近やたらガールズゲーム（＝美少女ゲーム）ばかりやってた気がする。この辺で一休みして、またストⅢでもやりに行こうかな。　（勝俣）
●人妻一周年記念＆自分のお誕生日記念のプレゼントを計画中!!　…でもこういうのって人からのほうが嬉しいなぁ。とりあえずGIGA行って「GERONIMO」叫んどくか。　（田原）
●バンプレストにツボつかれまくり。スパロボ大戦だけじゃ飽き足らず、俺にプライズまでやれってか？　タツノコ、デビルマン、そしてスパロボ。取るの苦手なんだけどなぁ…。　（新井）
●体にムチ打ってゲームショウに行った。ストゼロⅡとXmメンvsがあったので、カプコン大好きな大島さんと対戦。結果は…。今度はパッドじゃなくレバーで対戦したいぞぉ！　（平田）
●近頃、ちょっと気になるゲーム…。『みつめてナイト』『サクラ大戦２』『YU－NO』『センチメンタルグラフティ』。やや職業病的な気もするけど、それはそれで幸せかも。　（稲葉）
●そろそろセーターの季節ですな。セーターといえばアレですな。網目の荒いヤツを下からじょじょに解く！　ワンサイズおっきめのセーター限定。高尚な趣味。すなわちこれ浪漫。（蒲地）
●「僕には勝てないよ」こんな登場台詞で速攻ノックアウト！　林キャラ決定予定か!?　もう一人、気になるキャラがいたケド試す前に時間切れで電源が…。巷に出るのを待つかのう？（林）
●泊まりにきていた蒲地が、酔った勢いで紅丸（裸）の落書きをし、林宅にFAX。速攻でかかってくる怒りの電話。「うふふ、見たわよちゃくらん♡」ちゃくらは止めたんだじょー…。（森）
●あれからもう４年…。あのドーハの悲劇は本気で泣いたが、今度こそフランスに行って欲しいものだ。頑張れ日本！　そしてやっとSRWF発売…。完結編発売までに終わるかな？（片山）
●ゲームショウでちょっとだけテストプレイ出来たソウルハッカーズ。合体も出来てめっちゃ楽しかったっス！　いやー超期待だねぇ。発売日延びないでほぴーにゃ（不安）。　（大島）
●出不精の自分が珍しくショーにいった。侍魂は…開発度85％ってことで残り15％に期待。他社のも完全な新作が少なくややがっかり。鷹は武術万歳らしいけど、どうせ花月だろ。　（JK）
●97の家庭用が発売されちったので、ゲーセンへ行っても対戦する機会が少なくなった気が…。ん～、次はポリサム（侍魂）かぁ、早く完成バージョンをプレイしてみたいなぁ！　（鷹）
●リリスは卒業してジェダに転生したんだけど、キツイ。リリス対Qビーは終わってたけど、ジェダ対バレッタもだいぶヤバめ。アドバンシング極めないと話にならんっぽい。　（モリスケ）
●お手紙貰って調子コキコキ♡　結局、今月も編集部でおとなしく寝てれ状態。…っていうかさぁ、後輩君はNF買わずに後記だけ立ち読みすんの禁止！　魂の叫び『Diana Forever！』（ゆーち）
●地元でKOFで連勝しまくって調子に乗っていたら、O山在住のS君（ホモ疑惑あり）の京にボロクソにされた。修行が足りんらしい。次は殺スゼイ！　ちなみにグラ外はおもろい。（DSP）
●KOFのロムを予約。おかげで今月のお小遣いが…。本当はRBSPのロムが欲しいんですよ。裏アン極めたいので♡　あと、銀英伝も予約したいし、64買ってピカチュウも…♡　（脇田）

月刊ネオジオフリーク増刊

ガールズゲーム・インタビューマガジン!!

Girls Freak

『ガールズフリーク』は、可憐な少女キャラクターをフィーチャーした“ガールズゲーム”の専門誌。
ありきたりの紹介記事に満足できないファンのために、インタビューを中心とした独自の情報を提供していくゾ。
当面は年4回のペースで発売していくので、ネオジオフリークともどもヨロシクね。

Vol.2／12月12日発売!!

◆Vol.2の巻頭は“エルフ特集”。話題作『この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO』、そして『野々村病院の人々』や『下級生』などを通じて、同社が生み出すタイトル群の傾向・魅力を分析していくゾ。さらにもうひとつの特集は、発売前から大反響を呼んでいる『センチメンタル・グラフティ』。こちらもその魅力の秘密をあますことなく伝えていくので、お楽しみに！　その他にもマル秘特集が2本あり！　またスペシャルインタビューには、あっと驚く人が登場するかも。



ガールズフリーク
Vol.1
好評発売中!!

判型：AB判／頁数：128P／定価：本体 886円＋税

発行：株式会社　芸文社

月刊ネオジオフリーク編集部責任編集による
ムック・書籍発行のお知らせ

KOF'97のグラフィックが豪華装丁の完全保存版に!!

KOF'97キャラクターブック　大好評発売中！



●判型:A4判/頁数:160P/定価:本体1800円+税
◆各キャラの通常技、特殊技、必殺技、超必殺技の他、ダウン回避、パワー溜め等のシステム系動作、さらに設定原画、開発インタビュー、キャラボイス、オープニンググラフィック、ステージグラフィック等を収録。装丁も豪華で、保存版として最適の1冊。

◆京、庵、ちづるの3人が織り成す「Burn Effect ～宿命の炎～」、京と真吾にスポットを当てた学園ドラマ風ストーリー「デビュー」、オロチとしての自分を全うする社を描く「星を射る者」、マリー、ビリー、山崎の3人の思惑が入り乱れる「Submission」、怒チームにちづるを絡めた「バリケード」の5話を収録。文は臼井之英、藤紀一之、倉田三世他、イラストはRURUと桜城やや。
●判型:新書判/頁数:208P/予価:本体860円+税

KOF'97の小説5話を収録したアンソロジーノベルス！

KOF'97～アンソロジー　10月15日発売予定

※内容は都合により変更になる場合があります。

月刊ネオジオフリーク11月号 KOF'97対CPU戦攻略
SNK公認NEO・GEOオフィシャル情報誌
芸文社

月刊ネオジオフリーク
NEO・GEO FREAK
1997年11月号
1997年11月1日発行（毎月1回・1日発行） 第3巻第11号 通巻30号
発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤 発行／株式会社 芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3－7－9 ☎03・5992・2051（営業） ☎03・5395・6314（編集）
定価590YEN
本体562yen
芸文社









雑誌07225-11
T1107225110596